

THE RUB RABBITS!
Tales of Phantasia
FIFA Street 2
Super Monkey Ball T&R
Brain Age
CLUB NINTENDO
Oficial de Nintendo
©2002 MASASHI KISHIMOTO
REPORTE GAMERS SUMMIT
Además
CN Profiles
Mariados
TOP 10
SHONEN JUMP'S
UN NUEVO PELEADOR HA LLEGADO
NARUTO
CLASH OF NINJA
Precio $24.00 M.N. D.F
0 10722 07642 9 04
Año 15 No 4 Exhibir hasta 26/4/2006
TETRIS DS
NINTENDO POWER
DRILL DOZER
METROID PRIME HUNTERS

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER



66

18

82

EDITORIAL

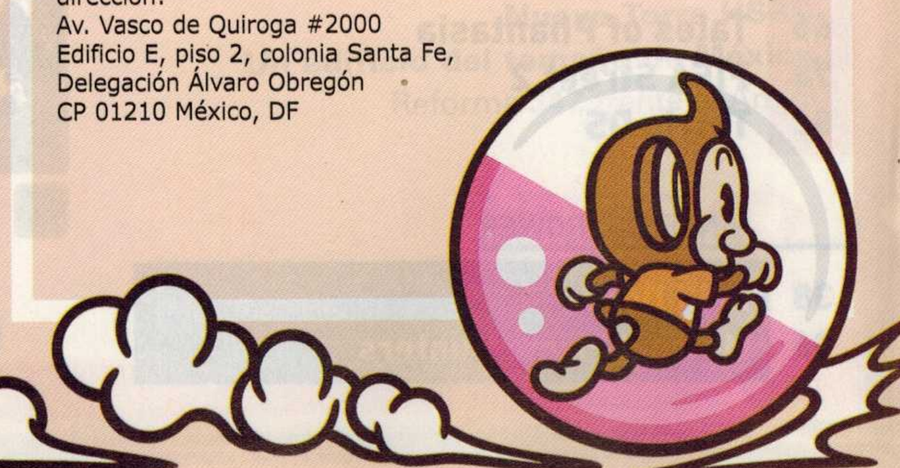
Año XV No. 4 Abril 2006

Cuando muchas personas vieron el Nintendo DS, pensaron que era un sistema portátil más de Nintendo y que no podría ofrecer tanto como los de la competencia; pero con detalles tan básicos como una *touch screen*, esta consola nos ha hecho vivir los juegos de una forma nunca antes vista, algo que los otros no han hecho.

Con capacidades Wi-Fi y opciones de charla como ahora en **Metroid Prime Hunters**, Nintendo sigue anotando puntos. Pero, ¿qué pasa ahora? Cuando las personas que mencionamos antes pensaban que el DS no era más que un artículo de juego, Nintendo nos libera más y más funciones, como un navegador WEB y la posibilidad de recibir la señal de televisión en tu portátil con unos accesorios o tarjetas que se anunciaron recientemente. Con esto la compañía japonesa demuestra que nadie debe ser subestimado, y ahora, el DS hará tanto o más que los otros con juegos únicos como **Nintendogs**, **Rub The Rabbits** o **Kirby Canvas Course** que sólo se pueden concebir con el *Stylus*. Lo mejor de esto es la posibilidad de "personalizar" las funciones de tu portátil, evitando aquellas que no uses o no te agraden y aprovechando plenamente las que en realidad necesites, resultando en un ahorro para tu bolsillo que bien puedes invertir en otros juegos, o mejor aún, para completar para tu recién salidito del horno Nintendo DS Lite.

Ahora bien, del Revolution conocemos poco y es una consola minimalista en su arquitectura. Nintendo ha guardado celosamente sus detalles y poco a poco nos ha dado pequeñas piezas para armar el rompecabezas; pero imagínate: si el DS empezó para muchos como "una simple consola" y poco a poco se transformó en algo multifuncional, ¿qué será del Revolution y Nintendo con su nueva estrategia innovadora de control y estilo de juego? Seguramente será algo sorprendente y el próximo mes estaremos descubriéndolo, así que no te pierdas nuestros próximos números, porque este arroz... está a punto de cocerse. Pero mientras, entra de lleno a esta edición, que está repleta de información, sobre todo de **Naruto**, una de las sagas más populares.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

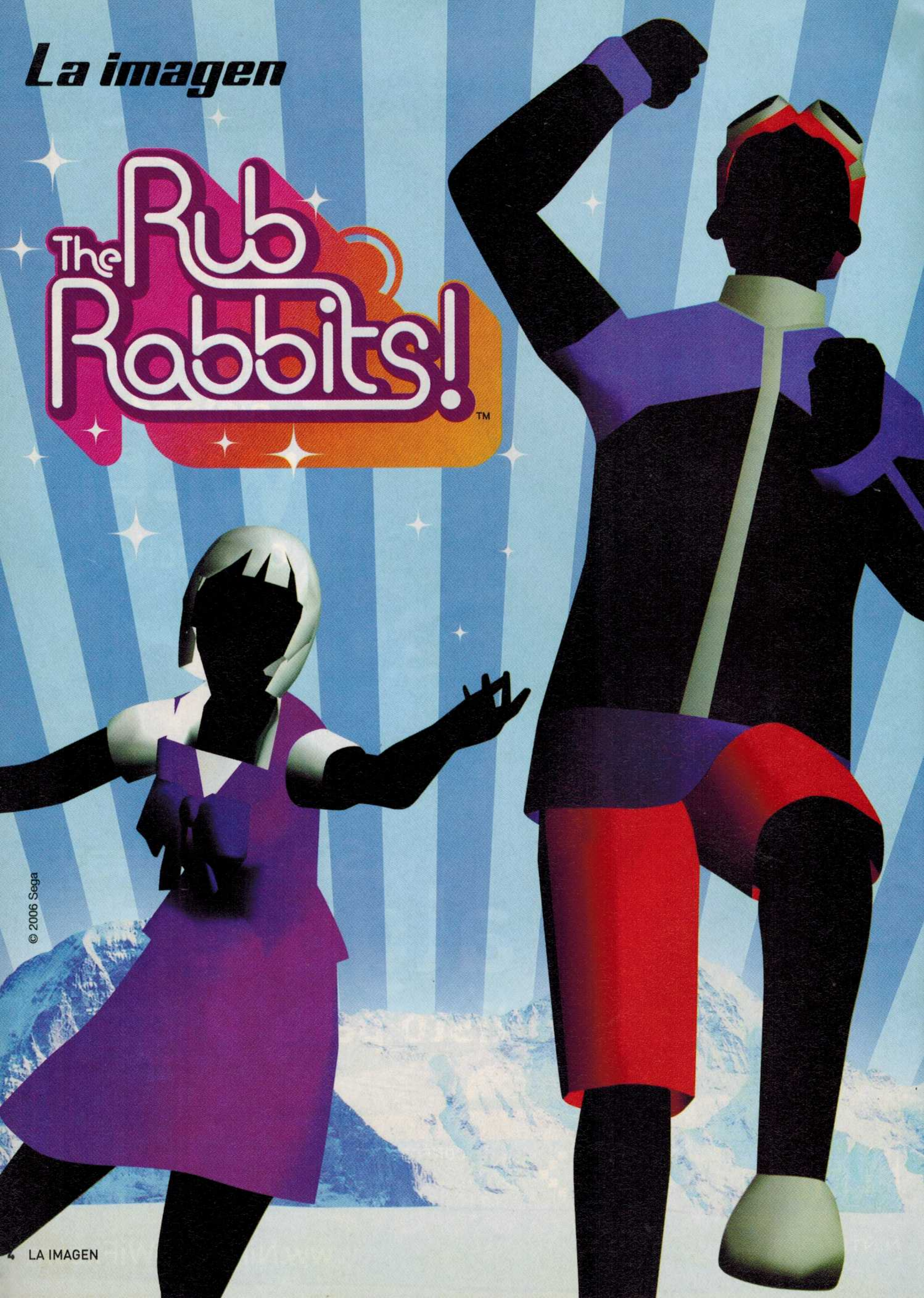
CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 Nº 4. Fecha de publicación: Abril 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70


Londres
8:21 PM
Maui
9:21 AM
México
14:21 PM
Hora libre
Seattle
12:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
¡ES FÁCIL!
1. EQUÍPATE
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. CONÉCTATE
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. JUEGA
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com


The Rub Rabbits!
TM



El año anterior, en **Feel the Magic** buscaste por todos los medios atrapar a esa chica que te traía como loco, pasando por una serie de pruebas divertidas y adornadas con buena música. Pero ahora todo cambia, hay una tercera en discordia y tu misión será -por difícil que sea- evitar sus encantos para que la chava por quien peleaste tanto, no te bote como chancla vieja por ponerle el cuerno. Si quieres conocer todos los detalles de este entretenido juego (que se basa en una serie de minijuegos), checa la...

...página 54

esmas **móvil**®

#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

Tonos

Hay más de **2,000** tonos en esmasmovil.com

	CLAVE
TRAS DE MI / C.L. Galván, K.Sokoloff y P.M. Romero / RBD...	**DEMI** (Lo más peleado)
DON / Miranda	**DON**
LO QUE PASÓ, PASÓ / Daddy Yankee	**PASO**

Lo nuevo

	CLAVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Piel canela / Natalia y la Forquetina	CANELA
Talk / Cold Play	TALK
One way ticket / The Darkness	TICKET
Precious / Depeche Mode	PRECIOUS
Acompáñame a estar solo / Ricardo Arjona	ACOMP
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A donde estabas? / Intocable	ESTABAS
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Loco por ti / Víctor García	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Tripping / Robbie Williams	TRIP

Cine y Tv

	CLAVE
Harry Potter	POTTER
Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA
Aventuras en pañales	RUG

Hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Yeah / Usher	YEAH
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Mi credo/ K-Paz de la Sierra	MICREDO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Hung up / Madonna	HUNG
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Ass like that / Eminem	ASS
Girl / Beck	BECK
Día de enero / Shakira	ENERO
Himno del America	AMERICA
The original of the species / U2	ORIGINAL

No te pueden faltar

	CLAVE
No te apartes de mi / Yair	APARTES
Advertising space / Robbie Williams	SPACE
Misterios del amor / Luis Miguel	MISTE
Todo / Alejandro Fernández	TODO
Me entrego a ti / Ha-Ash	ENTREGO
Cool / Gwen Stefani	COOL
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	POLIFÓNICO
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN DIGI DEMI NOKIA	Ej: CN MONO DEMI NOKIA	Ej: CN POLI DEMI

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos

Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Ahorcado
clave: AHORCADO



Crucigramas
clave: CRUCI



Sudoku
clave: SUDOKU

Lineas
clave: LINEAS

Mobile Grand Prix
clave: FUNO



Solitario
clave: SOLITARIO

Bolas
clave: BOLAS

Sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	
GRITO	OYEMIAMOR	
SUPERERUCTO	CUBANO	
ERUCTO1	FUTBOL	
METRALLETA	RUDOS	

Nos vamos al mundial

	CLAVE
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood



envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión



PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111



BROMAS
envía CN BROMA al 21111



CHISTES
envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47 + IVA.

PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA.



CHISTES
envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA

El hombre de acero, listo para salvar su nombre

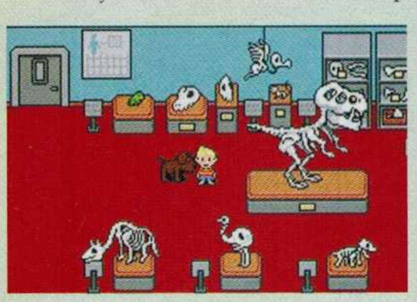


Una de las compañías que peores juegos han hecho es Titus. No tenemos nada en contra de la empresa, pero su trabajo siempre dejaba mucho que desear. De hecho, por lo que más se les recuerda es por destrozar una licencia que para empezar nos sorprende que la hayan conseguido: nos referimos a **Superman**. El juego que ellos hicieron era tan malo, que provocaron que todos los que lo jugamos desarrolláramos cierto sentimiento de desprecio por todo lo que tuviera que ver con el personaje aunque no fuera videojuego. Con su regreso a la pantalla grande, era más que obvio que tendría también un nuevo videojuego... todos nos pusimos a temblar recordando su terrible pasado, pero después que nos enteramos de que el desarrollador esta vez sería Electronic Arts, pensamos las cosas más tranquilamente. Y es que por su reciente historial, todo apunta a que el hombre más fuerte del Universo por fin tenga una aventura decente. No se sabe mucho del juego, sólo que será de acción y que enfrentaremos a enemigos memorables como **Metallo**.

Esperamos pronto tenerles más información de este juego, con el que EA quiere quitar de nuestras mentes el mal sabor de boca que tenemos del personaje.

Un regreso esperado

A mitad de la década pasada, salió un título RPG para Super Nintendo de nombre **Earthbound** (**Mother** en Japón), desarrollado por Shigesato Itoi, en el que tomábamos el papel de Ness (así es, el mismo que aparece en **Super Smash Bros.**), un niño quien, después de que un meteorito cayera en la región donde vivía conocida como **Onett**, adquiere poderes psíquicos, los cuales ahora debe usar para salvar a la Tierra de una invasión del espacio. El juego resultó muy bueno, y poco tiempo después tuvo su secuela, pero ésta se quedó en Japón, y de ahí no se volvió a saber nada de esta serie sino hasta que saliera el Nintendo 64. Existieron varios videos e imágenes del título, que se conoció como **Mother 3**; de hecho, a pesar de que el juego no tenía fecha de salida, ya se hablaba de la relación que tendría con el Disk Drive 64. En fin, después de mucho tiempo de espera, por alguna razón desconocida el proyecto se canceló, y todos esperábamos verlo en el Nintendo GameCube, pero tampoco fue así. Y es justo ahora, como les informamos oportunamente en números anteriores, que se anuncia su salida para el Game Boy Advance. Ya no estamos especulando nada, es todo un hecho, y para muestra, ahora te traemos las primeras imágenes del juego. El *gameplay* mantendrá la esencia de las versiones anteriores, es decir, una mezcla entre aventura y RPG; en el aspecto gráfico, sí se nota un mejor diseño en los personajes, y aunque no sabemos nada de la historia, confiamos en la gran responsabilidad que tienen por esta serie que durante años hemos esperado.





Pero bueno, lo único malo es que no se sabe cuándo saldrá en América, pero esperemos no tarde mucho, ya que los japoneses hasta un diseño especial del GB Micro tendrán.

El Nintendo DS expande sus límites

La versatilidad del Nintendo DS no deja de impresionarnos día con día, pero ahora no se trata de ningún juego que aproveche sus cualidades, sino de un navegador *web*. Hace tan sólo unas semanas se anunció que Nintendo llegó a un acuerdo con una de las compañías más famosas en este ámbito para proveer al NDS de un explorador, con objeto de que los usuarios puedan visitar sus páginas favoritas cuando ellos lo deseen. Nos referimos a Opera. De los pocos detalles que se han revelado, tenemos que el software se incluirá en una tarjeta como cualquier juego de NDS, pero obviamente, al detectar alguna red, entrará en función. Gracias a la interface del sistema, la navegación será de lo más sencilla, ya que el *Stylus* servirá como *mouse*, pero lógicamente de manera mucho más ágil. Este tipo de acciones vuelven más atrayente el producto para las personas ajenas a los videojuegos, por lo que esperamos que Nintendo siga con este tipo de acciones, que nos dan la posibilidad de personalizar nuestro sistema según nuestras necesidades. Aún no hay fecha oficial de lanzamiento ni siquiera para Japón, pero esperamos que durante el E3 se diga algo para nuestro continente.

Te mantendremos informado de cualquier información que se dé.

Edición especial 2006 Club Nintendo Resident Evil

Desde hace un tiempo hemos recibido cientos de cartas y correos electrónicos pidiéndonos que realizáramos un número especial; y como ya lo saben, ustedes son lo más importante para nosotros, por lo que a mediados de este mes podrán encontrar a la venta el tan esperado número especial. ¿De qué será? Bueno, basándonos en sus sugerencias, decidimos dedicarlo a una de sus series favoritas; nos referimos a **Resident Evil**. En ella podrán encontrar toda la información que necesitan de estos extraordinarios títulos, y como su éxito ha ocasionado que lleguen a otros ámbitos como el cine, ¡no pueden perdérselo por nada del mundo!



De regreso al mundo virtual

Uno de los animes que más éxito tuvo hace tan sólo un par de años fue **Digimon**, que aunque muchos pensaron que sólo era un clon de **Pokémon**, no era así; se trataba de un concepto totalmente diferente. Salieron varios juegos que tenían como protagonistas a estos seres, pero nunca obtuvieron la calidad que se esperaría de ellos. Por tal razón le tenemos mucha fe y esperanza a **Digimon Story**, un título para Nintendo DS, que a poco de cumplir dos años de su anuncio, por fin se hace oficial que sale este año en Japón. No hay imágenes del juego, pero se sabe que contará con más de doscientas criaturas para la aventura; gráficamente el estilo utilizado será el de 2D, pero habrá varios stages con fondos en 3D, que creemos serán interactivos; pero lo más llamativo es que pudiera contar con soporte del servicio Wi-Fi, pero habrá que esperar para ver si esto se concreta, y sobre todo, si el juego llega por estos lugares, lo cual no dudamos, ya que la serie siempre gozó de gran éxito.

Se prepara una invasión a la pantalla doble





Tenemos muy buenas noticias para los aficionados a los robots gigantes, y no nos referimos a alguna nueva adaptación de **Mazzinger Z** para televisión, sino de la llegada de la serie **MechAssault** para el Nintendo DS. Dichos juegos han causado muy buenos comentarios en las plataformas en las que han salido, pero aun así el manejar a los robots era un poco tedioso debido a su tamaño y a las maniobras, por lo que Majesco (creadora del juego) decidió trasladar la serie a una consola que le permitiera tener un manejo dinámico de lo que ocurría en pantalla, y la mejor opción fue el Nintendo DS. Su nombre definitivo será **MechAssault: Phantom War**, según en palabras de uno de los involucrados; el *Stylus* del sistema será el elemento clave para la movilidad de los personajes. Se comentó que podremos elegir de entre al menos veinte tipos de armas, como tanques por ejemplo; además se sabe que contaremos con aproximadamente veinte misiones para un solo jugador y que tendrá varias posibilidades de juego *multiplayer*.

Esperamos que se encuentre listo antes de mediados de año, porque a juzgar por las imágenes, será una aventura de la que no nos vamos a poder despegar en un rato.

La lombriz más famosa

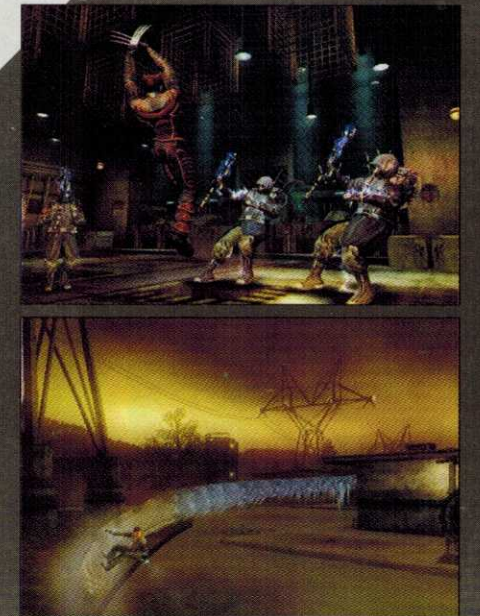
Hace muchos años, en los buenos tiempos del Super Nintendo, existió una franquicia que despuntó de las demás gracias a su originalidad. Nos referimos a **Earthworm Jim**. En dicho título controlábamos a **Jim**, una lombriz dentro de un traje que le daba superpoderes, que usaba para defender la galaxia de varios enemigos, como el **Profesor Monkey** for a **Head** o el malvado **Psy-Crow**. Después, en el Nintendo 64 existió **Earthworm Jim 3D**, el cual todo mundo pensaba que sería un éxito, pero no fue así: representó no sólo el peor juego de la serie, sino incluso uno de los peores de la generación pasada. Pero sea como sea, estamos seguros de que muchos de ustedes lo recuerdan con cariño por todos los momentos que pasaron con él (o que están pasando gracias a las adaptaciones a GBA), y de cierto modo extrañan sus juegos. Pero bueno, los cuates de **Shiny** quieren revivir a dicho personaje y ya están trabajando en lo que será su regreso al mundo de los videojuegos; pero no se sabe aún para qué plataformas saldrá y mucho menos una fecha.

En verdad que les deseamos la mejor de las suertes, y ojalá puedan lavar el "error" que significó su adaptación al mundo en tercera dimensión.

Los monos vuelven con más diversión



De los juegos multiplayer más divertidos que podemos encontrar para nuestro Nintendo GameCube, tenemos **Super Monkey Ball 1** y **2**; a pesar de la simpleza de sus minijuegos, resultan extremadamente intensos. Pues bien, para nuestra sorpresa, cuando ya no se esperaba nada de esta franquicia por lo menos durante esta generación, Sega nos da la grata noticia y para este verano ya preparan el lanzamiento de **Super Monkey Ball Adventure** para cubo. Dentro de las características que tendrá esta nueva versión, encontramos más de cincuenta nuevos recorridos, repartidos en cinco reinos distintos, donde debemos demostrar como siempre nuestro buen pulso. Lo mejor de todo es que ahora nuestro mono contará con habilidades distintas que harán más fácil nuestra odisea, como por ejemplo el hacerse invisible. Ya todos esperamos este juego, que a juzgar por sus antecedentes, será excelente.



Los mutantes atacan de nuevo

Una de las películas más esperadas para este verano es sin dudas **X-Men 3**, ya que sus precuelas son catalogadas por muchos como las mejores adaptaciones de cómic al cine, eso sin mencionar los extraordinarios efectos especiales con que cuentan. Como es lógico, tendrá su adaptación a Nintendo GameCube, pero a diferencia de las últimas apariciones de estos héroes en consolas caseras, ya no pertenecerá al género de los RPG, sino al de la acción. Lo anterior permitirá que la historia se pueda desenvolver de manera más parecida al filme, y esto es algo bien importante, ya que al parecer, a pesar de que vamos a controlar a varios personajes famosos como **Wolverine** o **Ice Man**, no vamos a poder seleccionarlos a placer; de acuerdo con las circunstancias y la historia, se nos asignarán automáticamente. Como podrás notar en las fotos, se ha mejorado bastante el aspecto visual; basta con ver el detalle del enemigo de fuego o los ataques de **Ice Man**.

Este título estará disponible a mediados del mes que viene, por lo que estás a muy buen tiempo de ponerte a ahorrar para comprarlo. Si Activision mantiene el mismo nivel mostrado en sus creaciones pasadas, no cabe duda que viviremos una gran experiencia.







Embárcate en la aventura



La de los **X-Men** no será la única adaptación de película a videojuego que nos espera, ya que Buena Vista Games nos tiene preparada una basada en **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest** para el Nintendo DS. El juego será de acción-aventura con gráficos en 3D, y vamos a poder elegir a los dos personajes principales de la historia. En cuanto a las cualidades táctiles, se comenta que se utilizarán para que podamos cambiar de arma más fácil, y de esta manera derrotemos a los enemigos sin problemas. Después de ver el trabajo tan irregular de Buena Vista, la verdad nos hace mantenernos escépticos sobre el resultado final; y si crees que estamos exagerando, sólo juega **Cinderella** para el Game Boy Advance unos minutos y vas a estar igual que nosotros.

Como sea, aquí te dejamos con algunas imágenes de la aventura, que pinta bien, pero como ya dijimos, con el desarrollador todo puede pasar.





Ganadores de la promoción Prince of Persia

A finales del año pasado, en conjunto con Ubisoft, realizamos una promoción en la que podías ganar quince juegos de **Prince of Persia: The Two Thrones** para Nintendo GameCube, respondiendo y mandando a tiempo unas sencillas preguntas que tenían que ver con la saga. Y el pasado 15 de febrero los afortunados ganadores se dieron cita en nuestras oficinas para recibir su merecido premio, que demuestra sus conocimientos. A continuación incluimos una lista con los nombres de los ganadores. Si no resultaste uno de ellos, no te preocupes, ya que vamos a tener más promociones como ésta en el futuro, donde esperemos tengas mejor suerte; muchas felicidades a los ganadores.



Arturo Villanueva Aguilar, José Manuel Martínez Montes, Iván José Arriaga Arriaga, Jesús Campos Rodríguez, Osvaldo J, Barrera Z, Ramón Eduardo Rivero Aranda, José Pérez Luna, Jessica Patricia Sánchez, Luis Arturo López Magaña, Cristóbal Martínez García, Sebastián Galguera Ortega, Iván Garza Bracamontes, Gabriel Torres Martínez, Jorge Mínnar Martínez Dávila y Rodrigo Gutiérrez Cardero.

Vuelve una leyenda

Dentro de la revista, hemos mencionado en varias ocasiones que si hay una saga a la que han ido poco a poco desprestigiando, es la de **Mega Man**. Y es que de ser una serie referente en la industria, durante los años del SNES ha pasado a ser un juego del montón, por lo menos en sus varias versiones de **Battle Network**. La verdad resultaba algo triste el ver a muchos videojugadores jóvenes que no conocieron los grandes títulos de este personaje, y que ahora lo cataloguen como un personaje "X". Con la salida de los compendios para Nintendo GameCube, mencionamos que ojalá fuera el inicio del renacimiento de este personaje, y pues parece que alguien nos escuchó... o se dio cuenta de la situación, porque Capcom ya está preparando una nueva aventura de **Mega Man** para el Nintendo DS; pero esta vez dejaremos de lado los chips y los mundos virtuales y regresaremos a la acción en escenas de lado, como todos lo queríamos ver. No se sabe mucho de la historia, y lo único que hay seguro es que se llamará **Rocman Zex** (probablemente cambie a **Mega Man Zex** antes de salir en América), y que controlaremos a nuestro héroe sin su mítica armadura azul, lo que da pauta a especular de qué trate la historia.

Ojalá que sí signifique la reivindicación de Capcom con los fans de Mega Man. Por cierto, el juego no tiene fecha de salida oficial.









¡Qué tal, panas! Oye, **Mario**, tú que todo lo sabes, ¿qué significan las palabras o términos conocidos como FLAMEWAR y SPAM? Te lo pregunto porque cuando entro a los foros he notado esas palabras y no comprendo bien a qué se refieren. ¿Podrías ayudarme con esto? Sé que no tiene nada que ver con los videojuegos, pero será interesante para quienes entramos a foros de Internet, como el de ustedes. ¡Si me responden, gracias, y si no... pues también!

Fernando Mercado
México, DF

¡Quihúbole, Fer! Así es, estas palabras son muy populares en los correos electrónicos y, por supuesto, en los sitios de Internet como foros de discución y *blogs*. Al primero que mencionas –*Flamewar*- también se le conoce como *flaming* y no es otra cosa que mandar una serie de mensajes hostiles o que insulten a otros usuarios, o en un específico caso, que pretendan hacer "grilla" sobre otros foros de competencia o temas relacionados con ello. El *Spam* es todo aquel correo basura que llega a tu *e-mail*, como promociones que ni siquiera solicitaste, invitaciones a páginas de dudosa procedencia, así como también los famosos sorteos que te indican que ganaste un viaje en crucero o un millón de dólares, esto último en el caso del correo electrónico, todo lo cual puedes evitar con filtros especiales de tu servidor de correo. En el caso del *Spam* en foros y comunidades de Internet, básicamente es lo mismo, pero también se le llama así a los temas sin sentido, inútiles o fuera de lugar que hacen ciertos usurarios. Muchas veces lo hacen con el fin de incrementar su rango en el foro o simplemente por molestar a la comunidad en general. Así que ya saben, si entran a los foros de Club Nintendo, eviten este tipo de técnicas que afectan no sólo al sitio en cuestión, sino también a toda la comunidad que lo visita.

Queridísimo y grandioso **Dr. Mario**. Tengo un problema y necesito que me conteste (hablo en serio). Verá, quiero que me diga si es cierto que saldrá la secuela del fabuloso **Tales of Symphonia**, ya que he visto algunas imágenes diciendo que sí viene en camino. Mi pregunta es: ¿será para el GameCube o para el Nintendo Revolution? Por último, ¿saben la fecha exacta para el nuevo juego de **The Legend of Zelda**? Eso es todo. Por favor contésteme. Gracias por su tiempo.

Jorge Márquez
Vía correo electrónico

Está bien, nada más porque se ve que estás desesperado. Desafortunadamente Namco no ha hecho público un anuncio de secuela para **Tales of Symphonia** ni para GameCube o Revolution, pero no es el final de la saga **Tales of...** de hecho próximamente veremos en el Game Boy Advance el juego **Tales of Phantasia,** y para Nintendo DS saldrá **Tales of Tempest** que, aunque no siguen el mismo curso que **Symphonia**, sí te mantendrán al tanto del singular estilo de juego de los RPG de Namco. ¿La fecha de lanzamiento para el próximo título de **Zelda**? Por desgracia aún no lo sabemos... espera un poco más y la cortina de humo tras dicho juego será retirada.

!Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo te ha ido con los virus? La consulta es por unas preguntas que he tenido desde hace tiempo.

1.- ¿Saben algo sobre **Fire Emblem 6 Fuiin nu tsurugi** (**Sword of Seals**) en nuestro continente?

2.- ¿Tienen fechas para los juegos de **Pokémon Diamond & Pearl**, **Mysterious Dungeon Red & Blue** y uno de *puzzle* -que no me acuerdo cómo se llama- y **Super Princess Peach**?

3.- ¿Saben más o menos los precios que tendrá descargar un juego "retro" para el Revolution?

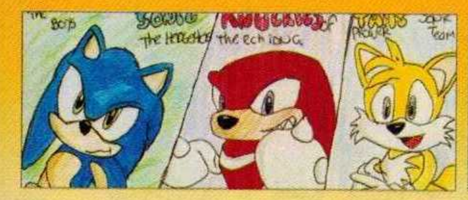
Julio César Fernández Pérez
Mexicali, BC.

Pues el juego que dices salió a mediados del 2002 (para el Game Boy Advance) en Japón y por lo que sé, no se tienen planes para traerlo a América; de hecho el último que salió fue **FE: Path of Radiance** para el Nintendo GameCube y Nintendo no ha dado a conocer –aún- el nombre de otra versión ni para la generación actual o venidera. Pasando a tu segunda pregunta, **Pokémon Ranger: The Road to Diamond & Pearl** se tiene planeado para finales de este año en Japón, y para América es probable que llegue a principios del 2007; **Mysterious Dungeon** ya se comercializa en ese país asiático, pero no hay fecha anunciada para nuestro continente. En cuanto a **Super Princess Peach** y **Pokémon Trozei** (el *puzzle* que mencionas), ya están disponibles, así que ve planeando tus compras porque vienen varios juegos importantes para este año. ¡Ah!, y por lo del precio de las descargas de Nintendo, aún no lo sabemos, pero en cuanto tengamos noticias, seremos los primeros en publicarlo.

¡Hola a todos en Club Nintendo! Les escribo porque he estado escuchando continuos rumores acerca de una secuela de **Metroid Fusion**, supuestamente llamada **Metroid Dread**, que sería un *side-scroller* en 2-D para el Nintendo DS. Se dice que por ahora no está en desarrollo, pero se podría comenzar para el próximo año. ¿Qué tan cierto es todo esto? También quisiera preguntarles: ¿acaso no hay alguna posibilidad de que a Namco se le ablande el corazón y nos deje tener **Soul**



La franquicia de Pokémon sigue creciendo y más aún en Japón, donde títulos como **Mysterious Dungeon** salen sin que lleguen a América. Esperemos una pronta translación para nuestro continente.









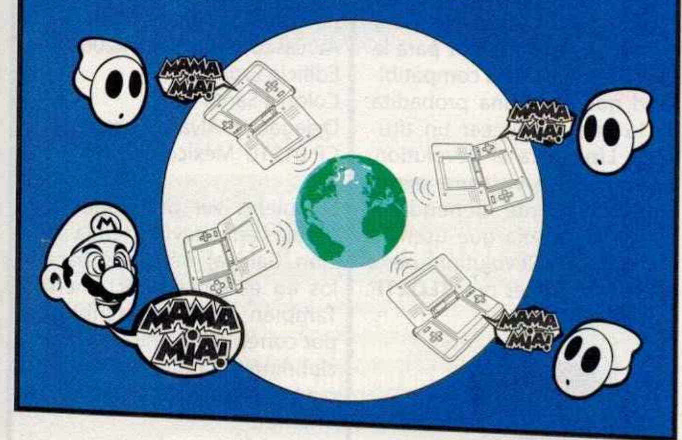
PREGUNTA DEL MES

Dudas recurrentes

¡Ese **Mario**! En un evento, creo que se llama D.I.C.E. dijeron que para **Metroid Prime Hunters** podrías hablar –con tu propia voz- con tus amigos, en algo así como un lounge antes de entrar al juego principal. ¿Qué sabes de esto? Es que se me hace muy novedoso y si es cierto, no dudaré en comprarme ese juego.

Agustín Salazar
México, DF

¡Qué pasó, Agustín! Ya sabes cómo son los de Nintendo: siempre se guardan un as bajo la manga y lo sueltan en el último momento para llevarse la partida completa. En este caso, cuando pensamos que la conexión Wi-Fi para **Metroid Prime Hunters** era lo más importante que podría pasar para dicho título, Nintendo nos vuelve a dejar boquiabiertos con la noticia de que también podrás charlar con los demás usuarios. Tal como lo comentas, habrá una opción para que platiques con tus rivales (antes y después de la batalla) para quedar de acuerdo sobre las opciones del juego u otras cuestiones; pero ya que entres a la batalla, no podrás conversar. La verdad es una excelente opción para jugar solo o con los cuates y obviamente es uno de nuestros preferidos aquí en la redacción.



Calibur 3 en nuestros cubos? Porque simplemente ese juego me emociona mucho y me siento muy decepcionado de pensar que sólo sería para PS2.

José Carlos Pérez Romero
Vía correo electrónico

Hasta el año pasado, **Metroid Dread** era un título desarrollado por Nintendo y próximo a salir, pero de un día para otro fue puesto en el baúl de los recuerdos y "temporalmente cancelado". Supuestamente la historia correría luego de los acontecimientos de **Metroid Fusion** y se llevaría directamente al Nintendo DS en lugar del Game Boy Advance, como su antecesor. El punto malo es que hasta ahora no se ha tocado más el tema y todo parece indicar que no fue más que un proyecto que se quedó en el olvido y sólo el tiempo dirá si Nintendo toma las riendas del proyecto otra vez, o se olvida definitivamente del tema.
La decisión de Namco de mandar **Soul Calibur III** sólo al PS2 fue, para muchos de los fans, un golpe bastante duro, ya que dicha secuela es uno de los mayores logros de la compañía y supera bastante a su antecesor, con nuevos personajes y otros más nivelados. Quizá esto se debió a políticas internas de la compañía oriental, y por desgracia, los que disfrutamos del GameCube nos perderemos de este exponente de las peleas. ¿Saldrá algún día para Nintendo? Ni idea, pero lo mismo ha sucedido con otros títulos y un año después hacen la conversión; no digo que sea el caso de **Soul Calibur III**, pero ojalá lo hagan o de menos que la cuarta entrega no falte para Nintendo.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Les he escrito varias veces, sin respuesta alguna, y ahora con el anuncio del Revolution, hay varias dudas que salen rápidamente y espero que puedan contestarme.
1.- Sé muy bien que se podrán descargar juegos de Nintendo a través del Revolution; pero, ¿éstos tendrán algún extra? Como niveles nuevos, o bien, opción de idiomas (en caso de ser juegos japoneses como **Fire Emblem** o **Mother**).
2.- ¿Qué otras compañías han pensado colocar juegos de las antiguas consolas de Nintendo para descargas?
3.- ¿Aproximadamente cuántos juegos descargados podrían entrar en la memoria interna del Revolution, si considero que sólo lo haga con juegos de N64?
4.- Ya que el Revolution contará al igual que el DS con una conexión vía Wi-Fi, ¿se podrá jugar juegos como **Mario Kart** en *multiplayer* simplemente colocando cada consola cerca (cada una conectada a su propio televisor), como en el caso del Nintendo DS? Esto lo pregunto porque el **Mario Kart Double Dash!!** podía enlazarse a través de una conexión LAN (*Local Area Network*) a varios GameCube y cada uno tenía su respectivo televisor, lo cual evitaba la clásica división de pantalla.

Ricardo Chiock "Jedimaster73"
Lima, Perú

¡Qué tal, Jedimaster73! Se supone –nada confirmado oficialmente- que Nintendo está preparando algo especial para cuando descargues tus juegos al Revolution, es decir, no será el juego como lo viste años atrás, ya que se planea que tenga alguna compatibilidad con el polémico control del Revolution; por ejemplo, en **Super Mario Bros.** podrás saltar al hacer un movimiento con el control en lugar de presionar un botón, y así algunos otros detalles que te hagan revivir los juegos y disfrutarlos como nunca; pero recuerda, no es un hecho todavía, así que espera un poco y el próximo mes en el E3, seguro todos saldremos de dudas.
A nosotros nos encantaría que compañías como Capcom, Konami, Acclaim, Tecmo y otras se unieran, pero no es tan sencillo y no queda más que esperar para conocer la librería final y por ende, las compañías que ofrecerán sus títulos. En cuanto al espacio, no te preocupes, las tarjetas SD serán una gran ventaja para almacenar tus juegos.
Tu idea no es nada descabellada. Con las ventajas inalámbricas del Nintendo Revolution se podrán hacer cosas muy similares a lo que actualmente ofrece el Nintendo DS. Es probable que al sustituir los cables, Nintendo genere una opción para comunicación LAN inalámbrica que sirva para intercomunicar varias consolas, similar a lo que logró el Nintendo GameCube con **Mario Kart**, **Kirby Air Ride**, etc. Esto sería genial para armar lar retas con tus cuates en los FPS o cualquier otro tipo de juego *multiplayer*. Pero bueno, recuerda que hasta ahora todo es rumor y será explicado correctamente en el magno evento el próximo mes de mayo.








Hola, Mario. Salúdame al staff y todos los del Club Nintendo. Tengo unas preguntas muy buenas y espero que respondas.

1.- Vi en una página de Internet que para el próximo **Smash Brother**, el que viene para Revolution, podremos jugar a través del Nintendo Wi-Fi. ¿Cómo le haremos para conectarnos en ese servicio? Además, mi Internet es cableado. ¿O sea que no me podré conectar con otras personas?

2.- ¿Cómo será la descarga de los juegos del Nintendo Revolution? ¿Podría existir la posibilidad de que nuestras descargas tengan virus y el Revolution lo pudiera contraer?; ¿necesitaremos un antivirus ?

3.- En la nueva versión de **The Legend of Zelda** que viene para el Nintendo GameCube, ¿para qué lo vamos a comprar si con el Revolution la podríamos descargar cuando salga?; ¿o no se pueden descargar juegos de GameCube?

Kevin Godoy
Vía correo electrónico

Se dijo que viene un nuevo **Smash Bros.** para el Nintendo Revolution, pero aún no se revelan detalles de cómo funcionará o qué características tendrá. En un hipotético caso que cuente con conexión a Internet Wi-Fi, supongo que será de la misma forma en que lo hace un Nintendo DS, mandando la señal a un servidor dedicado a Nintendo. Y si no tienes Internet inalámbrica, no te preocupes, Nintendo pronto dará una solución práctica o también puedes comprar un *router* W-Fi para convertir tu conexión a inalámbrica.

2) Siempre he dicho que mientras hagas las cosas legales, no tendrás problemas. Esto es, que si descargas los juegos de las páginas de Nintendo será muy difícil que recibas un virus, ya que la compañía cuidará de todos esos detalles para proteger a sus usuarios, así como lo hacen las tiendas de música o videos actualmente. ¿Podrá contagiarse el Revolution? Existe esa posibilidad, pero para evitarlo, no consumas piratería o descargues cosas de dudosa procedencia, y no, no necesitarás un antivirus; de hecho ninguna consola lo tiene actualmente.

3) Muy buena pregunta, y bastante recurrida, no sólo por **Zelda**, sino también por varios juegos. Pues bien, en primer lugar los juegos que puedes descargar son de consolas caseras como el NES, SNES y Nintendo 64. Los títulos de Nintendo GameCube no son descargables, por lo que debes tener los discos para leerlos en tu Revolution. Así que respondiendo tu pregunta, sí… compra el juego de **Twilight Princess** o de lo contrario te perderás de la reciente odisea de **Link**.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Con tantos virus estos días espero que no se te acaben tus píldoras. Pero bueno, te escribo porque aunque sé que no debo fiarme mucho de la Internet, me he quedado con estas dudas:

1.- ¿Es verdad que **TLOZ: Twilight Princess** tendrá más de 100 horas de *gameplay?;* si es así, valdrá la pena la espera, ¿no creen?

2.- Del mismo juego, existe un rumor de que el control del Revolution será compatible con **TP** al jugarlo en la nueva consola; ¿entonces podremos jugarlo usando el nuevo control?

3.- Finalmente, algo que no tiene mucho que ver, pero también quiero saber si el personaje **R.O.B.** que aparece en **Mario Kart DS** es el mismo que en el pasado saliera como accesorio para el NES. Sin más preguntas (por el momento) le envío a Club Nintendo una enorme felicitación por brindarnos esta superrevista; síganle echando ganas.

Apolo Gutiérrez
Vía correo electrónico

No te preocupes, mi estimado Apolo. Tengo un convenio con una farmacéutica del Mushroom Kingdom, porque, ¡ah, cómo me llegan consultas a mi oficina! Así es, se ha comentado que **Twilight Princess** contará con más de 100 horas de juego –falta confirmar si es un rumor o un hecho-, quedando como la aventura del oriundo de Hyrule más extensa. Ello explicaría parte del retraso de este esperadísimo título de Nintendo. Lo que dices del control compatible con **Zelda**, aún no es oficial y vaya que a todos nos encantaría, pero tendremos que esperar para la confirmación. Dicha compatibilidad nos daría una probadita de lo que podría ser un título de **Link** para el Revolution, así como para vivir una experiencia diferente dependiendo de la consola que usemos (GameCube o Revolution), pero, OJO… no olvides que **TLOZTP** es un juego diseñado para el Nintendo GameCube.

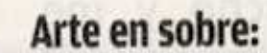
Sí, es el mismo que apareciera como accesorio para el NES en 1985. Para que veas que Nintendo siempre pone algún detalle en sus juegos, como en este caso **R.O.B.** (**Robotic Operating Buddy**), que en **Mario Kart DS** es un personaje especial que puedes elegir después de conseguir varias metas del juego. El pequeño robot se hizo famoso desde el NES, y aunque pocos lo recuerdan, es parte del universo de Nintendo. Quizá después hasta su estelar tenga… ¡Cuidado, **Chibi-Robo**, **R.O.B.** viene a toda velocidad!

Ya antes habíamos visto a este curioso robot en títulos como **StarTropics**, **Kirby´s Dreamland 3**, **F-Zero GX** y **Star Fox 64**.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com



Arte en sobre:
Almudena Manzanilla; Mérida, Yucatán
Diego Camacho; Cochabamba, Bolivia
Irvin Pérez; Villahermosa, Tabasco
Juan Pablo Herrera; Catemaco, Veracruz
Iván Rubio; Monterrey, Nuevo León
Mauricio Urquizo; Santa Cruz, Bolivia
Gerardo Lugo; Lázaro Cárdenas, Michoacán
Manuel Villalobos, San Fernando, Chile



El rombo de la portada
En marzo el rombo oculto se estrelló.





Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen





C1



C2



C3



C4



C5



B13

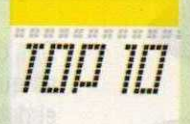


B8

Login
C64



C65



C66



C67



C68



C69



C70

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC — CN NIN

al: Number — 21111

Recibes: ABC — FIFA06. NDS. Para obtener mil puntos, gana...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC — CN NIN

al: Number — 61111

Recibes: ABC — PKMN Ruby. Dile a la esposa del Berry Master la frase...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Age of Empires: Age of Kings NDS, Chibi Robo GCN, Gotcha Force GCN, Death to Rights GCN, Enter The Matrix GCN, FIFA Soccer 2006 NDS, Resident Evil Deadly Silence NDS, Pokémon FireRed GBA, Pokémon Ruby GBA, Pokémon Emerald GBA.



Log@in

Por Toño Rodríguez



Visita el nuevo *site* en: www.clubnintendomx.com

Tenemos una nueva imagen en nuestra página en Internet; si ya la conocías, entra nuevamente, y si no, visítanos en la dirección que está arriba y conoce las portadas de la revista durante sus casi ya 15 años de vida. Además tenemos varias secciones; podrás acceder a la liga de nuestros podcasts (archivos de audio que hemos grabado) con contenido interesante y divertido. Estaremos subiendo videos de juegos y consolas para que los descargues. Nuestros foros también están abiertos para que entres y seas parte de la comunidad de Club Nintendo. Estaremos pendientes de tus comentarios, dudas y sugerencias. Escríbenos a: clubnin@clubnintendomx.com y recuerda que si quieres enviar tus audios de 20 segundos para los podcasts, lo puedes hacer a: cnparatusoidos@clubnintendomx.com

Estos son los colores anunciados hasta ahora para el Nintendo DS Lite

El día de su lanzamiento en Japón, sólo se vendió el de color blanco. Para estas fechas ya deben estar disponibles los tres modelos de diferente color para el Nintendo DS Lite, esto en el Lejano Oriente.



Hasta el cierre de esta edición, no tenemos noticias de fecha de salida y colores que estarán a la venta en América. Tal vez sean los mismos o quizás no; lo único que resta es dejar pasar el tiempo para que se nos despejen nuestras dudas en cuanto a los colores que tendremos para elegir.

Dos detalles que tenemos que mencionar, es que el Stylus es del mismo color que el del sistema (como podemos ver en las imágenes) y las dos pantallas tienen más brillo; esto es algo similar a lo que pasó con el Game Boy Advance SP cuando se relanzó la consola con un nuevo sistema de iluminación. Estaremos al pendiente de nuevas noticias acerca de este portátil de Nintendo. ¿A ti cuál te gusta?



¡Club Nintendo invade Nintendo de América!

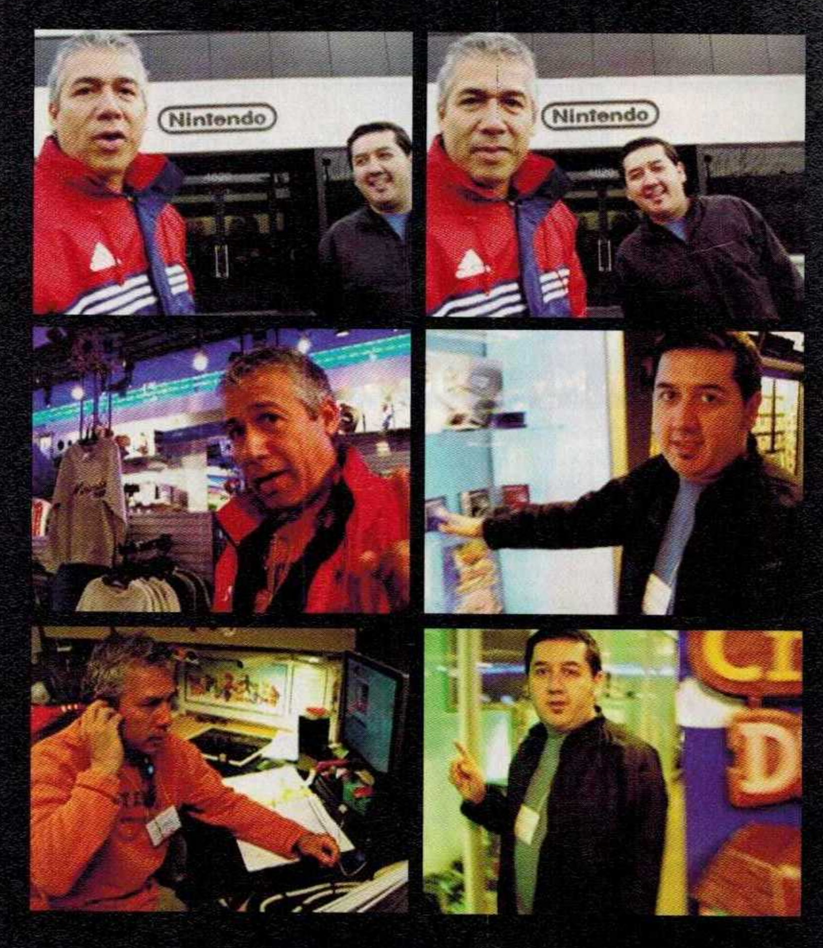
Así es, Pepe Sierra y yo nos lanzamos al Gamers Summit que organizó Nintendo para presentar a la prensa internacional el título de Metroid Prime Hunters para NDS. Más adelante encontrarán el reporte completo de lo que pasó. Pero para que se puedan dar una idea más completa de lo que aconteció por allá, grabamos unos clips de video en los que les mostramos el color de nuestra visita por las oficinas de Nintendo de América en Redmond, Washington, EUA.

Muchos que ya escucharon el podcast dedicado a nuestro viaje ya saben la odisea que pasamos para llegar allá, ya que ahora nos mandaron por otra ruta diferente a la que acostumbramos. En fin, muchas son las anécdotas que tenemos; así verán cosas muy particulares al estilo de Club Nintendo. Entra y descarga los videos en nuestra página en:

http://www.clubnintendomx.com/downloads/cnnoamenu.htm

Si quieres escuchar el podcast accede en:

http://www.clubnintendomx.com/audio/audiomenu.htm



Date una vuelta por la página de Metroid PH

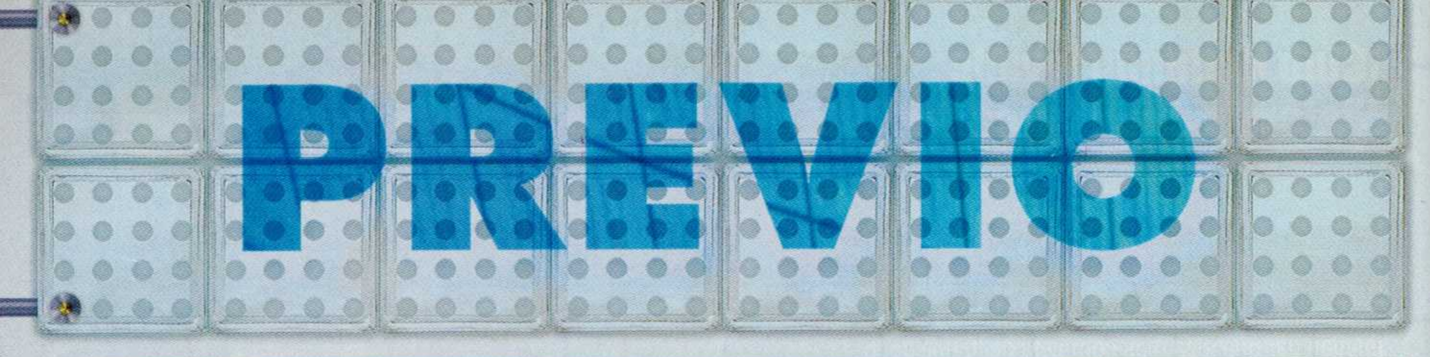
Continuamos con las recomendaciones de páginas a visitar en Internet. Ahora toca el turno al site oficial de Metroid Prime Hunters, en donde encontrarás un sinnúmero de cosas interesantes. Hay diferentes wallpapers que puedes descargar a tu computadora de los nuevos enemigos de Samus; de hecho cada uno de ellos tiene un micrpositе en el cual puedes conocer más acerca del personaje. Pero bueno, si ya tienes este título y lo estás jugando mediante Nintendo Wi-Fi Connection, es básico que lo visites en:
http://www.metroidhunters.com/





No querrás salir del carro

La marca Visteon ha anunciado un nuevo sistema de entretenimiento que integra una entrada para los juegos de Game Boy Advance.
www.evsiteon.com



Pokémon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Force

NINTENDO DS

Nintendo

Pasa y pasa el tiempo, y los juegos basados en **Pokémon** siguen saliendo, ya sea en su concepto puro o en otros géneros como el **Pokémon Dash** o el **Trozei**. Y para seguir con esta tendencia, ahora tendremos otro título que, a pesar de conservar algunos elementos de los juegos originales, tiene nuevos retos y personajes. Para algunos ya es una exageración, pero estamos seguros de que hay bastantes entrenadores que lo están esperando con ansias, así que si quieres saber de qué trata, para decidir de qué lado te quedas, lee el siguiente artículo.



Quiero en mi equipo a...

Cuando comiences tu aventura, no vas a estar solo (al menos no mucho tiempo), ya que vas a poder elegir una criatura que será tu compañero durante toda la historia. Esto es parecido a lo que pasaba en las versiones roja o azul, porque dependiendo del tipo de **Pokémon** que elijas, te será más o menos fácil avanzar en el juego. Para poder salir airoso de la problemática en la que nos encontramos, debemos pasar por varios calabozos, en los cuales vamos a tener que formar una alianza con estos seres para cumplir diversos objetivos, siendo el más común rescatar a otros personajes que se encuentran en partes específicas del escenario.



¿Qué clase de Pokémon eres tú?



No, no estamos haciéndote una pregunta como esas que hay en los foros; lo que ocurre es que al principio de la historia del juego tú eres un joven que se despierta como cada mañana en su casa, listo para cumplir con sus deberes. El caso es que al salir de su hogar, esta vez lo esperaba una pequeña eventualidad, y ésta, por alguna razón desconocida, ¡se ha convertido en un **Pokémon**!; ¡imagínense! Obvio, no puede comunicarse con los humanos, por lo que no puede avisar a su familia de la situación. Ahora, la única solución es encontrar por sí mismo una forma de regresar a su estado original y sobre todo saber quién o qué lo convirtió en un **Pokémon**.

Paso a paso

De lo más confuso en este título es el control, ya que para avanzar usas un sistema basado en turnos, como el que tienes en **Advance Wars**, por ejemplo, pero no tan marcado, porque aquí no ves el área de juego cuadriculada. Cuando tú te muevas en cualquier dirección, inmediatamente lo harán también tus enemigos, por lo que debes planear cada avance para no quedar en desventaja en los combates. Ya que lo mencionamos, las peleas no usan el mismo *engine* de la serie principal; aquí tienes dos maneras de hacerlo: una es presionando varias veces un botón para ataques físicos, y la otra es accediendo a un menú para activar algunas técnicas especiales.





Un concepto diferente

Para nosotros es un acierto sacar este título, ya que se le da un descanso a la idea principal, la cual ya estaba un poco saturada, y permite que los videojugadores a los que no les agrada el estilo original puedan identificarse con los personajes. Este título salió a finales del año pasado en Japón, y aunque se desconoce una fecha exacta para que aparezca en América, queríamos que lo conocieran porque se nos hace bastante interesante, ya que además de esta versión, saldrá una para GBA con la que se podrán intercambiar ciertos *items*, todo mediante un sistema de códigos.



Tales of the Tempest



Namco

La serie **Tales** de Namco se ha caracterizado por siempre brindarnos buenas historias, y a pesar de tener de competencia a sagas tan importantes como **Dragon Quest** o **Final Fantasy**, ha podido ganarse a sus fans. Con **Tales of Symphonia** para el GCN, se refrescaba un poco el saturado concepto del juego por turnos, y se nos permitía ser parte de las peleas, por lo que desde que se anunció este **Tales of the Tempest** para NDS le hemos seguido la pista, porque sabemos que Namco puede dar mucho explotando las cualidades de la portátil de doble pantalla, y por lo que parece, así será.





Buen trabajo

Uno de los rumores que rodeaba a este juego era que podría ser en 3D, cosa que muchos dudaron, ya que no creían en el poder del Nintendo DS, y ahora, como puedes ver por las imágenes, es toda una realidad ese hecho. El juego corre bajo un fluido 3D, que ya quisieran otros de plataformas caseras. Cada detalle de los lugares que visitaremos en **Tales of the Tempest** está muy bien trabajado; te puedes quedar con la boca abierta al ver la textura de cada construcción, u observando el movimiento del mar, es simplemente impresionante. Los personajes y enemigos también tienen su cuota de detalle, que podrás apreciar en cada uno de sus movimientos, e incluso en su misma ropa.



Todo por descubrir

De la historia se sabe muy poco, sólo que los protagonistas serán una niña y un niño... bueno, es mejor que nada. Los mundos en los que se desarrollará la aventura son enormes, y es que además de poder viajar en un mapa principal, en cada pequeña población a la que llegues tendrás que realizar mil cosas, ya sabes, buscar a una persona en especial, recolectar ciertos artículos, aprender nuevos movimientos o técnicas, etc., lo que ocasionará que pienses que ya llevas una gran porción de territorio recorrido, siendo que tan sólo has estado en una pequeña parte del mundo; así de inmenso es el reto que nos espera a todos en este título.



Parece que será un buen cuento

Existen muy buenos juegos RPG para el Nintendo DS, como **Lunar**, **Mario & Luigi 2** ó **Lost magic**, pero estamos seguros de que **Tales of the Tempest** será uno de los mejores, porque apuesta por la innovación, y se ve reflejado en su sistema de pelea y en la opción que te permite jugar con algunos amigos; sólo por eso merece una oportunidad. Ahora hay que esperar una fecha oficial de salida; ojalá que en el E3 se diga algo, porque vale bastante la pena.



Preparado para toda ocasión

Conforme progreses, tus personajes obtendrán mejores técnicas para cuando llegue la hora de las batallas, parte fundamental en cualquier RPG, y aquí no será la excepción. Una innovación es que vas a poder combinar los poderes de cada personaje para crear un supercombo que termine más rápido con los enemigos que te encuentres. Otra cuestión interesante del *gameplay* es que lo van a poder jugar hasta cuatro personas cada una con su Nintendo DS y controlando a un personaje distinto, con lo que se espera elevar el factor estrategia, ya que si, por ejemplo, dos jugadores tienen más energía, ellos pueden iniciar los ataques mientras los demás se protegen.



Baten Kaitos II



Namco

Uno de los mejores juegos que han salido para el Nintendo GameCube es **Baten Kaitos**, un título RPG que cuando se anunció allá por el 2001 no hizo mucho ruido, pero poco a poco fue captando la atención de miles de jugadores en todo el mundo, y al final resultó ser una aventura inolvidable, en la que ayudamos a **Kalas** a restaurar la paz en su mundo... Qué gratos recuerdos, ¿verdad? Después del éxito obtenido, pasó lo que todo mundo esperaba: una segunda parte, sólo que en lugar de continuar la línea temporal, nos llevará algún tiempo atrás, para que comprendamos mejor lo que dio origen a la historia del primer **Baten Kaitos**.

Aprende del pasado

En esta precuela tomaremos el papel de **Sagi**, un asesino que trabaja para **Alfard** (sí, el mismo que aparece en el juego original), al que le encomienda una misión: investigar lo que está ocasionando una serie de fenómenos sobrenaturales en todo el reino. El muchacho acepta y comienza su aventura, en la que se encontrará con **Giro**, una especie de robot con forma de muñeca, y con **Milly**, una compañera de profesión. Se ha dicho también que en la versión final podríamos ver más personajes conocidos, pero todavía no es seguro. ¿Se imaginan ver a **Savyna** veinte años más joven?



Nuevos retos, nuevos accesorios

De las mejoras que hallamos en **Baten Kaitos II** en relación con su primera parte, encontramos que ahora tenemos más cartas a nuestra disposición para elaborar un mejor *deck*; si recuerdan, en **BK** se incluyó una tarjeta con la figura de **Pac-Man**, y era una de las mejores para atacar; ojalá ahora nos topemos con más tarjetas de este estilo; unas con las imágenes de los fantasmas sería genial, pero es sólo una idea. Los gráficos siguen siendo impresionantes, se ha agregado una mayor cantidad de polígonos por personajes, lo que aumenta el realismo en sus movimientos, además de que vuelve más impactantes las magias, ya que despliegan más fuentes de luz que antes.



Escoge una carta

El sistema de juego sigue siendo prácticamente el mismo, es decir, el que conocimos como **Magus**. Por si no jugaste la primera parte, te explicamos brevemente de qué se trata. Debes elegir 20 cartas de todas las que vas encontrando en la aventura para formar un *deck*; en las batallas, te aparecerán al azar tres tarjetas, las cuales puedes usar tanto para atacar como para defenderte, y cuando termines de usar una, será sustituida por otra nueva. Cada carta representa algo en especial, por ejemplo, pueden mostrar diferentes tipos de espadas, y de acuerdo con su imagen, es la fuerza con la que atacará a los enemigos.





De regreso a las alturas

Este título estará disponible por ahí de mayo en Japón, y aunque todavía no se tiene una fecha de lanzamiento para nuestro continente, es muy seguro que sí llegue, sólo que hay que considerar que al ser un RPG, la adaptación de los textos al idioma inglés toma mucho tiempo; ¿se imaginan que también hicieran una conversión al español?... olvídenlo, eso seguirá siendo un sueño. Esperemos que por muy tarde, lo podamos disfrutar a finales de año, pero la última palabra la tienen los distribuidores, aunque tomando en cuenta el éxito de la primera parte y que en el Nintendo GameCube casi no hay de estos juegos, es casi un hecho que lo veamos en América, pero por aquello de las dudas, hay que cruzar los dedos.



ICE AGE 2 ™
EL DESHIELO
el videojuego
¡¡ ya disponible !!
www.ICEAGE2GAME.com
3+
www.pegi.info
SIERRA
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS.
Ice Age 2 El Deshielo ™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 El Deshielo y sus logos asociados son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation. Fabricado y Distribuido por Vivendi Universal Games. Vivendi Universal Games y el logo de Vivendi Universal Games son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Vivendi Universal Games, Inc. Sierra y el logo Sierra son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sierra Entertainment, Inc en E.E.U.U. y / u otros países.

Nintendo Gamers Summit

Metroid Prime Hunters

CN estuvo presente en este evento para la prensa los días 26 y 27 de febrero, en el cuartel general de Nintendo, en Redmond, Washington, EUA.

Para cuando estés leyendo el presente texto, este juego ya debe estar a la venta en distintas partes; es más, quizás hasta ya lo tienes y no dejas de jugarlo en cualquiera de sus modalidades. Pero bien, te vamos a platicar de la experiencia que vivimos en esto que ya es toda una tradición por parte de Nintendo, es decir, el organizar una presentación para los títulos de mayor importancia para la marca en los últimos años. Como siempre, la prensa de mayor importancia en nuestro continente estuvo presente para conocer antes que nadie la versión ya terminada (la que todos tendremos) de **Metroid Prime Hunters** para Nintendo DS. La cita fue el 27 de febrero en las oficinas de Nintendo. Todos estuvimos listos para ver la obra final y más que nada de cómo se escucharía el chat de voz, esta función que fue de lo último que se anunció a unas cuantas semanas del lanzamiento.

La presentación la inició el señor Shigeki Yamashiro, presidente de Nintendo Software Development (NST), quien nos dio la bienvenida. Habló de lo que representa este juego para esta empresa de desarrollo, el esfuerzo que les tomó hacer este título y los grandes resultados que se obtuvieron para estar completamente satisfechos.

Tenemos que tomar en cuenta que este juego se desarrolló en los Estados Unidos de América bajo la supervisión de Nintendo Japón. A continuación, nuestro ya conocido y gran amigo Richard Vodori, "*Game Designer*", tomó el micrófono y nos habló del título, sus funciones y modos de juego. Todo esto con imágenes del juego en tiempo real proyectadas en una enorme pantalla. Queremos comentarles que el intro del juego está increíble; los menúes son realmente sencillos de entender y acceder; el sistema te va guiando según el modo en el que quieras jugar: aventura, *multiplayer* o *multiplayer* Wi-Fi. Vimos algunos escenarios del modo de historia que realmente nos dejaron bastante impresionados.



Entrevista con Masamichi Abe, director de Metroid Prime Hunters, un título que demuestra de lo que es capaz el Nintendo DS. Entérate de lo que nos platicó.

Club Nintendo: Ahora vemos un título terminado. ¿Cuánto tiempo les tomó el desarrollo de este juego?

Masamichi Abe: Bueno, en realidad este título nos tomó alrededor de 2 años en desarrollarlo para tener esta versión final que ya vieron y jugaron hace unos momentos con los demás medios.

CN: ¿Cómo se dio el desarrollo del juego? Es que ahora vemos que muchas cosas se anunciaron en tiempos diferentes.

MA: Pues sí, cuando comenzamos el desarrollo no teníamos contempladas todas estas opciones que aparecen ahora en el juego. Si recuerdan, al principio este título estaba planeado para que el multiplayer fuera *wireless* para jugar en un mismo lugar, y ahora tenemos la opción multiplayer vía Nintendo Wi-Fi Connection.

Al terminar de ver todas las funciones del título, conocimos el sitio de este juego. Realmente está muy completa la página, de manera que podremos guardar ahí nuestras estadísticas conforme vayamos avanzando; tendremos *rankings*, el nuestro y el de nuestros amigos, que además mantendremos guardados en una lista en nuestro Nintendo DS. Cada enemigo tiene una sección en el sitio donde poseemos *wallpapers* y más.

Los enemigos los iremos conociendo según avancemos en el juego. En el modo de multiplayer, en nuestra pantalla inferior veremos a nuestros oponentes en el radar; ahora que lo jugamos vimos que es realmente útil el tener esta opción, ya que nos da una visión más amplia de lo que nuestros contrincantes hacen y planean. La opción de *chat* de voz es en realidad genial; la verdad es una función que si bien no es parte del combate, el poder platicar con amigos u oponentes en el menú de selección antes de comenzar ayuda bastante a ponerse de acuerdo; además podemos hacer alguna que otra broma o comentario retador.



En el *website* de Metroid Prime Hunters tenemos opciones para revisar estadísticas, ver rankings y conocer más de los modos de juego.

Terminada la presentación, iniciamos la práctica de juego, que fue lo que más esperábamos. Reggie se unió al evento listo para jugar; los oponentes eran de muchos lados y de medios de comunicación diversos; en una de las batallas nos tocó contra Reggie y vaya que juega bien. Lo demostró. Un punto importante fue que la conexión Wi-Fi funcionó muy bien, aun cuando éramos más o menos cincuenta personas en una misma sala tratando de conectarse al servidor de Nintendo. El juego lo hizo bien. En fin, un día bastante aprovechado en nuestras vidas como videojugadores; retas, retas y más retas hasta llegar a la hora marcada para nuestra entrevista con el señor Masamichi Abe, el director de este título. Así que si aún no tienes **Metroid Prime Hunters**, es tiempo de que vayas por él y lo juegues en cualquiera de sus modos. Es un juego que te dejará completamente satisfecho. Seguramente te podrás ver las caras con algún integrante de Club Nintendo cuando lo juegues en Wi-Fi.

CN: ¿Cuándo decidieron que este juego tuviera conexión Wi-Fi?

MA: Esto lo decidimos en el E3 anterior.

CN: ¿Este juego utiliza todas las capacidades del Nintendo DS?

MA: No, definitivamente el Nintendo DS dará más cosas de qué hablar. Pero decimos que este Metroid está muy completo.

CN: ¿Hubo algo que se quedó fuera del título que no pudieron meter por alguna razón de capacidad o tiempo?

MA: Como te comenté, este título está muy completo y todo lo que queríamos está en él; todos los modos de juego fueron desarrollados con especial cuidado para dejarlo impecable.

CN: Vimos el intro del juego y los cinemas de los distintos niveles y enemigos. Parece que son una parte muy importante del juego. ¿Así lo pensaron cuando los incluyeron?

AM: La verdad el equipo de desarrollo hizo un gran trabajo. Sabemos que el Nintendo DS nos permite hacer estos gráficos y, pues sí, ahora son parte importante del juego; además te dicen mucho de lo que se va tratando el juego.

CN: Hablando del equipo de desarrollo, ¿cuántas personas trabajaron en la elaboración de este título?

AM: Para este título participaron alrededor de 30 personas. Este rango de gente es mucho mayor al de un juego común de Nintendo DS, ya que en algunos casos se han desarrollado juegos entre 3 ó 5 personas.

CN: ¿Qué sigue para la saga de **Metroid**?

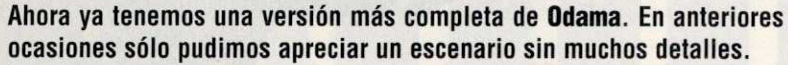
AM: Bueno, para nosotros unas merecidas vacaciones. Pero para Metroid cosas muy buenas, así que esperamos que disfruten este título al máximo y pues ya veremos cuáles son las noticias que esta saga dé en un futuro.

Un día antes de la presentación de Metroid, tuvimos la oportunidad de ver otros juegos.



El primer título que pudimos ver fue Tetris DS. La verdad, no esperábamos tanto de él, pero nos dejo muy impresionados.

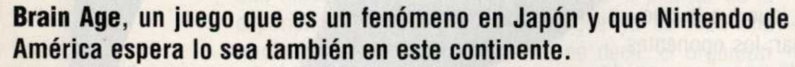
Cuando nos enteramos de que el Nintendo DS tendría una versión de **Tetris**, nunca imaginamos que sería así. Pensábamos que los modos serían los conocidos y que lo único que tendríamos de nueva opción sería la pantalla táctil con el *Stylus*. Pues no fue así. Lo vimos y lo jugamos antes de su lanzamiento. Son varios tipos de juego que te entretienen de igual forma; es un juego muy versátil, en el que puedes jugar en modo de un solo jugador y multijugador, además de los elementos de títulos de Nintendo como **Mario** y **Zelda**. Chécate el review del juego más adelante.





Ahora ya tenemos una versión más completa de Odama. En anteriores ocasiones sólo pudimos apreciar un escenario sin muchos detalles.

La primera vez que vimos el trailer de este título no entendimos nada de lo que trataba. Pero ahora que jugamos esta versión casi completa comprendemos el concepto del juego; es un *pinball* muy raro con estrategia en el cual tendrás que ir abriéndote camino para ir avanzando en tus misiones. Algo que vimos y que nos gustó mucho fue la opción de comandos de voz que puedes dar con el micrófono acoplado al control del Nintendo GameCube; son once comandos que te irán dando según avances en el juego. Poco a poco tendrás más opciones de ataque que te serán muy útiles en tu misión, y además tendrás que cuidar muy bien a los guerreros que te ayudarán a conseguir tus objetivos. Claro que algunos se tendrán que sacrificar por tu causa. Definitivamente, un *pinball* diferente, y pensamos que debemos darle la oportunidad a este título, ya que cuando lo juegas, te gusta.





Brain Age, un juego que es un fenómeno en Japón y que Nintendo de América espera lo sea también en este continente.

De este título sabemos desde el E3 anterior. De hecho en la entrevista con Shigeru Miyamoto tuvimos la oportunidad de jugar con él. Ahora en su versión americana nos damos cuenta por qué es tan atractivo en Japón. Son muchos juegos que te ayudarán a ejercitar tu memoria; éste no es uno educativo (así nos lo presentaron). ¿Porqué no? Pues no te enseña nada, y lo único que hace es recordarte todo lo que ya sabes: sumar, restar, dividir, multiplicar, los colores, en fin, muchas cosas que te harán pensar. Lo complicado es que siempre estarán los factores confusión y tiempo, así que si quieres ejercitarte de otra manera prepárate para **Brain Age**, que además en esta versión trae como *bonus* un juego llamado **Su doku** que hará trabajar tu cerebro un poco más.



Conocimos el NDS Lite y déjanos decirte que es mejor que ahorres dinero, porque cuando lo tengas frente a ti, lo vas a querer.

Otra de las sorpresas que nos llevamos en nuestra visita a Nintendo de América fue el haber jugado con el nuevo Nintendo DS Lite. Lo pudimos apreciar en dos de las versiones: blanco y azul. Posee una notable diferencia de peso y tamaño con respecto a su anterior look; ahora es más pequeño, cómodo para guardar y su diseño lo hace verse como un *gadget* atractivo para todos, incluso para los que no son videojugadores. Las pantallas tienen ahora más brillo, puedes apreciar más los gráficos y el *Stylus* viene en el color de la consola; además cabe decir que es un poco más grueso. En su salida en Japón fue todo un éxito, las largas colas para adquirirlo se hicieron presentes en todas las tiendas; incluso las preventas también tuvieron bastante demanda. Ahora sólo queda esperar a que llegue a nuestro continente para ver qué respuesta tiene este nuevo Nintendo DS Lite, el cual ha causado diversos comentarios por el cambio tan rápido de imagen respecto de su predecesor.

TOP 10




Metroid Prime Hunters (NDS)

Sin duda, el juego del momento. Desde que salió **Echoes**, todos soñamos con alguna vez poder competir en su multiplayer de manera portátil, y por fortuna aquí ese sueño se vuelve una realidad; y es que además de su extraordinario modo de historia, podremos competir contra nuestros amigos en modo local, o si cuentas con tu adaptador *USB*, las batallas ahora serán mundiales, aprovechando el servicio Wi-Fi de Nintendo. No te puedes perder este juego por nada del mundo; si tienes Nintendo DS, debe estar en tu colección.



2 Tetris DS (NDS)

Con este título todos hemos pasado momentos únicos, nos ha acompañado siempre y ahora llega el turno de una de sus mayores evoluciones: el juego *on-line*. Así es, gracias al Nintendo DS, ahora podremos enfrentarnos en frenéticos duelos contra personas de todo el planeta, para demostrar quién es el mejor. Pero no te preocupes si no cuentas con esta capacidad, ya que puedes jugar con hasta 10 personas que tengan su Nintendo DS en área local, y por si fuera poco, podrás disfrutar de varias animaciones con personajes clásicos de Nintendo.



3 Super Princess Peach (NDS)

Desde **Super Mario Bros. 2** que la princesa **Peach** no era personaje seleccionable para un juego de plataformas, y mucho menos la protagonista; por eso este título resulta tan especial. A pesar del aspecto que de entrada te dan los gráficos, no es un juego enfocado para las videojugadoras, es decir, lo pueden disfrutar todo tipo de personas y encontrarán una aventura bastante interesante además de un gran reto. Para avanzar tienes que utilizar los poderes de la princesa, que son generados por sus estados de ánimo; por ejemplo, si está triste va a llorar, lo que le otorga un ataque de lágrimas.



4 Electroplankton (NDS)

Una experiencia única. Así definimos a **Electroplankton**. Nunca has jugado algo como esto; son diez diferentes stages en los que tienes que crear melodías con ayuda de los **plankton** que ahí encuentres. Existen muy diversos usos para estos seres, ya que algunos, con tan sólo tocarlos, producirán un sonido, pero hay otros que lo hacen con el sonido de tu voz o con aplausos. Cada vez que lo juegas te ofrece una posibilidad distinta; todo está en tu imaginación; puedes crear desde piezas clásicas hasta modernas. Sinceramente, un juegazo; no debes perdértelo.



5 Prince of Persia: TTT (GCN)

La saga que renaciera con la presente generación ha llegado a su fin, y no pudo haberlo hecho de mejor manera. Es un juego extraordinario en todos los sentidos; la historia es más intensa que en anteriores capítulos, lo que aunado a las diversas formas que tienes para terminar con tus enemigos, te mantendrá al borde del asiento todo el tiempo. De las mejoras que tiene esta nueva versión, está la referente a que ya no es tan enredado como los anteriores, lo cual tampoco significa que sea lineal, sinp sólo que se ha simplificado.



06.- Naruto: Clash of Ninja (GCN)

El tiempo que todos los aficionados a los juegos de pelea estuvimos esperando para que llegara a tierras americanas este título de Naruto, ha valido bastante la pena. Quizá no sea el más nuevo de la serie, pero es un gran avance, y representa una excelente opción dentro del género; además, tiene el extra de que cuenta con los personajes más representativos de la serie de animación que está causando revuelo en todo el mundo; si eres fan del anime y de las peleas, este juego es para ti.

07 FIFA Street 2 (GCN)

No todos quedaron conformes con la primera parte de este título, y muchos de ustedes deben tener desconfianza debido a eso; pero créanos, todos los problemas de los cuales aquejaba han sido solucionados, sobre todo en lo que a movilidad se refiere. Se han actualizado los jugadores que aparecen en cada escuadra, y se ha incluido también su nuevo uniforme para el Mundial de Futbol, sólo con ligeros cambios. Te lo recomendamos bastante, sobre todo si juegas con más de dos personas.

08 Animal Crossing DS (NDS)

Si quieres relajarte después de un día de intensas actividades, nada mejor que dar unas vueltas por tu pueblito dentro de **Animal Crossing**, donde la diversión nunca termina; puedes platicar con los habitantes, mandar cartas a tus amigos, jugar con ellos, o simplemente recostarte en tu cama mientras escuchas una de las melodías que K.K. te ha dado. La vida nunca había sido tan divertida. Juega **Animal Crossing** y aplica en tu vida diaria lo que aprendas; verás cómo todo te resulta más sencillo.

09 Dr. Mario & Puzzle League (GBA)

Dos de los mejores juegos de *Puzzle* de todos los tiempos y en un solo cartucho; ¿qué más quieres? En esta esquina tenemos al **Dr. Mario**, el único capaz de darle competencia reñida a **Tetris** en su tiempo, y en esta otra tenemos a **Puzzle League**, que está basado en el concepto de *Paneru* de **Pon**, o sea como **Tetris Attack**; y lo mejor de todo es que los puedes llevar a todas partes y competir contra algún amigo vía cable *Link*. No cabe duda que Nintendo se anotó un 10 reeditando este juego.

10 Odama (GCN)

No todos encuentran atrayente a **Odama**, ya que después de haber sido víctima de tantos rumores y retrasos, como que se perdió un poco el interés en él. Pero déjanos decirte que es un buen *pinball*, y llega a ser bastante adictivo, sobre todo por el micrófono, con el cual puedes hacer que tus tropas realicen ciertos movimientos en pantalla y así coordinar mejor tus tiros. Si estás buscando algo diferente para tu cubo, no hay mejor opción que **Odama**; su único defecto es que muchas veces vas a querer bajar el volumen de tu televisor.

Super Monkey Ball Touch & Roll

La popular serie de los monitos que ruedan dentro de pelotas de colores hace su arribo al Nintendo DS con el nuevo título **Super Monkey Ball: Touch & Roll**. **Aiai**, **Meemee**, **Baby** y **Gong** regresan a la acción con un nuevo *look* y más retos a vencer. Si te agradan los juegos en donde lo primordial es la diversión y la convivencia con tus amigos como los **Mario Party**, no dejes de leer este artículo; contiene altos niveles de adrenalina y locuras simiescas. ¡Todo empacado y listo para jugarse en tu NDS!

COMPAÑÍA: SEGA.
DESARROLLADOR: SEGA.
CATEGORÍA: PUZZLE/PARTY.
CLASIFICACIÓN: EVERYONE.
JUGADORES: 1-4.

más diversión en menos espacio

Todos los elementos que hicieron legendariamente adictivas a las versiones anteriores están de vuelta en **Touch & Roll**; son más de 100 nuevas etapas llenas de peligro, emoción y diversión, además de dos juegos distintos del modo Party, el cual podrás disfrutar con tus amigos. Lo mejor de todo es que no importa qué tan lejos vayas o a dónde te lleven tus pasos, podrás llevar el colorido mundo de **Super Monkey Ball** a donde sea en el mejor sistema portátil: el NDS.



¿Monos? ¿Bananas? ¿Rodar?

Si por alguna razón nunca habías escuchado hablar de **Super Monkey Ball**, te vamos a comentar rápidamente de qué se trata el concepto. Elige al monito de tu preferencia (todos comparten las mismas características; las diferencias son solamente estéticas), el cual irá dentro de una bola de dos colores que debes guiar desde el inicio hasta la meta a través de diversos cursos o pistas llenas de peligros, caídas, y, por supuesto, muchas bananas. Estas frutas te ayudarán a conseguir vidas, como las monedas de **Mario Bros**; obtén 100 y tendrás un changuito extra para jugar. La base del juego radica en lo difícil que resulta controlar a los micos por las etapas, pues los valores físicos de las pelotas y el escenario presentarán retos tanto divertidos, como difíciles.





para cuatro changuitos

Gracias al sistema Download del Nintendo DS, podrás invitar a otros tres amigos, hermanos, familiares, etc., a participar simultáneamente en un buen juego de **Super Monkey Ball: Touch & Roll**, aun si ellos no tienen su tarjeta de juego. Este tipo de títulos es muy recomendable por estas opciones; los modos para cuatro personas siempre son divertidos y fomentan la convivencia. Si disfrutaste de los multiplayer de las versiones caseras, ¡no puedes dejar de vivir la experiencia de competir en **Touch & Roll**!



solo en la jungla

Aun si juegas tú solo, los tres modos para un jugador incluidos en **Touch & Roll** son excelentes para pasar horas de sana diversión en esas tardes lluviosas, o cuando viajas a selvas lejanas. No importa si ruedas por las 120 etapas del Challenge Mode, si desarrollas nuevas habilidades en el Practice Mode, o si revives tus mejores circuitos en Replay Mode; con este título no te aburrirás para nada.



¡es hora de la fiesta!

Trae bananas, sube a tu árbol favorito e invita a tus amigos para ver quién es el mejor chango de la jungla en alguno de los seis juegos Party de **Touch & Roll**. Además de los clásicos Monkey Race, Monkey Fight, Monkey Bowling y Monkey Golf, se han añadido los novedosos Monkey Wars y Air Hockey a la lista de disponibilidad. Todos y cada uno de ellos cuentan con la opción multiplayer para cuatro; y si los demás no tienen su tarjeta, puedes usar el DS Download para participar en Monkey Wars y Air Hockey. No hay pretextos: es hora de demostrar tus habilidades a los demás.



Monkey race: rueda a grandes velocidades por las pistas hasta la meta.



Monkey bowling: ¡mide bien el ángulo para que logres una chuza!



Monkey golf: juega minigolf al estilo de **Super Monkey Ball**.



Monkey fight: ponte tu guante de boxeo y saca a los demás de la plataforma para ganar.



Monkey wars: este es uno de los modos abiertos para el DS Download Play; ¡es muy divertido!



Air Hockey: ¡bájalo con tu tarjeta a los NDS de tus amigos y anoten tantos goles como puedan!



Usa tu *Stylus*



Como sabemos, los primates nos caracterizamos por el uso de las herramientas; pero en esta ocasión no usarás lanzas o piedras, sino tu *Styuls*. Mientras en la pantalla superior ves la acción del juego, en la inferior controlarás el movimiento de la bola. Al tocar a tu monito rodarás la bola para moverte; dependiendo de tus movimientos y tacto, será la dirección y velocidad a la que rodarás en los cursos. No te preocupes: es tan simple de aprender a jugar, que tanto principiantes como expertos podrán dominar este estilo de controlar a los micos; eso sí, una cosa muy distinta es aprender a jugar, y otra es tener la habilidad para llegar a la meta; por eso procura practicar bastante y serás el mejor.



¿Mejor que el anterior?

Super Monkey Ball Jr. para el Game Boy Advance es sin lugar a dudas un gran juego; es impresionante cómo adaptaron toda la acción de la serie a este sistema; pero siendo justos, la versión de NDS tiene tantos detalles que lo hacen más recomendable que su predecesor. Obviamente las características y posibilidades del NDS superan al GBA, por el DS Download, el poder gráfico y cosas así. No obstante, sentimos una gran diferencia entre jugar estas dos versiones, pues en el NDS sientes cómo "empujas" la bola para hacerla rodar, y en la de GBA tienes la sensación de ir dentro de ella. Depende del gusto de cada quien por la versión de su preferencia; pero ciertamente son dos opciones lo suficientemente distintas como para disfrutarse por separado; como es el caso de las versiones **Touched** y **Twisted** de **Wario Ware Inc.**





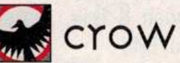


El engine gráfico de **Super Monkey Ball: Touch & Roll** es una maravilla; no solamente se juega bien, ¡sino que incluso se ve impresionante! Corre a 60 frames por segundo para darle un realismo y fluidez increíble a las animaciones. Para contrastar con los sorprendentes gráficos, los monitos tienen un diseño como de caricatura haciendo una genial combinación. El punto malo es que la música no tiene la misma emotividad de las versiones anteriores; fuera de este detalle, es una experiencia visual la cual no puedes dejar de jugar.

para todas las edades

Los juegos de este tipo siempre son bien recibidos. Es común que te den una negativa cuando invitas a tus padres a tomar el control de **Leon Kennedy** en **Resident Evil 4**; pero si se trata de un título estilo Party, es muy distinto. Son muy recomendables para convivir y disfrutarse en compañía de los amigos o la familia por su sencillez de *gameplay* y altos niveles de diversión. Si buscas algo entretenido y que se lo puedas prestar a quien tú quieras, en donde estés, dale un chance a **Super Monkey Ball: Touch & Roll.** No te arrepentirás.





crow 7.0

Cuando salió en el GameCube me pareció interesante y divertido, más aun si reunías a los cuates para el modo normal o los minijuegos. Ahora, después de una secuela para GCN, una versión para GBA y esta última, creo que la franquicia se está estancando y sólo nos ofrece actualizaciones que, aunque divertidas –más en su concepto *multiplayer*-, son repetitivas. Lo mejor es que vuelven a ser los minijuegos y que cuentan con la opción de compartir el juego vía Download Play para concursar en un par de juegos, o mejor aún, el modo multi-card, para que participen en cualquier evento.

master 8.5

Super Monkey Ball es uno de los títulos que más momentos de diversión me sigue dando. Cada fin de semana es una obligación el "golfito", por lo que esta versión para NDS me llamó mucho la atención desde su anuncio. Los niveles están muy bien elaborados, con mucho color, igual que los de GCN, pero lo mejor de todo es que siguen siendo igual de desafiantes, con esa sensación de vértigo todo el tiempo. Otro punto a su favor es que cuenta con capacidad para ser disfrutado hasta por cuatro personas al mismo tiempo, lo que sin dudas representa horas de sano entretenimiento.

panteón 9.5

Uno de los títulos de cabecera de mi familia es **Super Monkey Ball**; siempre que nos reunimos lo jugamos, y siempre nos trae risas y momentos gratos; eso sin contar la emoción y diversión dentro de cada etapa o competencia. La versión para el NDS es realmente recomendable; captura todo el sentimiento que ha hecho grande a la franquicia; es una prueba más de que no se necesita tener temas fuertes o violencia en un videojuego para ser todo un clásico. Eso sí, no por tener gráficos "bonitos" significa que se trata de un juego fácil; espera a pasar un par de etapas y lo comprobarás.

1 10

+JUEGOS+TONOS+FONDOS+SERVICIOS
EN WWW.MICEL.COM



JUEGOS 31416

Envía: CNYJUEGO CODIGO AL 31416
Ejemplo: CNYJUEGO 3DTENNIS al 31416
$26 + IVA*





JUEGO DEL MES
3D TENNIS PRO

En este juego de tenis puedes elegir a tus oponentes con una variedad de destrezas y cada uno tiene su punto fuerte y débil!
Compatibilidades: N30 N40 N60 SE6

CÓDIGO: 3DTENNIS

VEGA WARRIOR



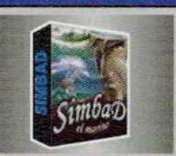
Código: VEGA
Compatibilidades: N30 N40 N60

SK8TERBOY



Código: SKATERBOY
Compatibilidades: N40 N60

SIMBAD



Código: SIMBAD
Compatibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SE5 SE6 SEG SEKZ SAMC SAME SHG

INFECTION





Código: INFECTION
Compatibilidades: N40 N60

DONE IN 50 SECONDS



Código: DONEIN50
Compatibilidades: N30 N40 N60 SE6 SEKZ

WOOF



Código: WOOF
Compatibilidades: N30 N40 N60

SUDOKU



Código: SUDOKU
Compatibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SE5 SE6 SEG SEKZ SAMC SAME SHG

SPACE SHIP



Código: SPACESHIP
Compatibilidades: N40

COMPATIBILIDADES Tu celular debe tener WAP configurado. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego. MV MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620 N30 NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i N40 NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i N60 NOKIA: 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD N76 NOKIA: 6650, 7600 SE5 SONY ERICSSON:F500, K500, K500i, Z500 SE6 SONY ERICSSON: T610, T630, Z600 SEG SONY ERICSSON: P800, P900, S700, P910 SEKZ SONY ERICSSON: Z1010, K700 SHG SHARP: GX10, Gx20 MVC Motorola C650 V180 SAMC Samsung: C100 E600 S300 SAME Samsung: E316, E700, E715, P400, S100

CUPIDO

LIGACONOCEPLATICA
Envía: CUPIDO al 23568
Servicio para mayores de 18 años. Costo por mensaje $3 + IVA

TONOS 80008

TONOS ($13 + IVA

Envía CNYTONO CODIGO al 80008
Ejemplo: CNYTONO VERTIGO al 80008

POLYTONOS*

Envía CNYPOLY CODIGO al 80008
Ejemplo: CNYPOLY VERTIGO al 80008



ES LO DE HOY!!!!

canción	CÓDIGO
Vertigo / U2	VERTIGO
Desire / U2	DESIRE
Don't lie / Black Eyed Peas	DONTLIE
Tripping / Robbie Williams	TRIPPING
Hung up / Madonna	HUNGUP
You're beautiful / James Blunt	YOUREBEAUT
Don't cha / The Pussycat dolls	DONTCHA
Mucha lucha / Los chicos del barrio	MUCHALUCHA
Baila esta cumbia / Kumbia Kings	BAILAESTA
Na na na (Dulce niña) / Kumbia Kings	DULCENINA
Lo que paso, paso / Dady Yankee	LOQUEPASO
Mission Impossible / Tema de la película	MISSIONI
Quemándome de amor / Moderatto	QUEMANDOME
Batman The Movie / Tema de la película	BATMAN
El Chapulín Colorado / R. Gómez Bolaños	CHAPULIN
Square one / Coldplay	SQUAREONE

COMPATIBILIDADES

TONO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s.
· Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNYTONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link,accésalo desde tu cel y baja el polytono.

TEMAS PREMIUM 31416

TRANSFORMA EL DISEÑO DE TU CEL

INCLUYEN TONO

FONDOS, PROTECTOR DE PANTALLA, MENUS... EL DISEÑO COMPLETO!!

Envía: CNYPREMIUM CODIGO al: 31416

1.- Ingresa a tu menú de mensajes
2.- Escribe CNYPREMIUM deja un espacio y escribe el CODIGO del tema que elegiste (Ejem:CNYPREMIUM MILITAR)
3.- Envíalo al 31416
4.- Recibirás las instrucciones para descargar tu nuevo TEMA, sólo síguelas y listo!!

$26 + IVA*



MILITAR



AUTO



MOTO



BAT



FUTBOL

COMPATIBILIDADES: SONY ERICSSON: K300, J300, K500, F500, Z500, K700, K750, K600, W800, S700, S710, Z520 NOKIA: 3220, 6020, 6021, 6030, 7260, 3155, 6101, 6102, 6170, 7270 MOTOROLA: C381p, C650, V220, V180, V185, V186, V188, V220i, V226, V300, V500, V600, V400p, V303p, V555, V551, V3 RZR, A630, C975, C980, E373, E378i, E398, E550, V535, V360, V361, V501, V557, V557p, V540, V560, V620, V600i, V635, V80, V975, V980

FUNNY TONES 80008

Envía CNYFUNNY CODIGO al
Ejemplo: CNYFUNNY JOVEN al 80008

FUNNY	CÓDIGO
Joven ahí le hablan	JOVEN
Mijito, contéstame	ABUE
Borrachos cursis tarareando canción	BORRACHOS
Si bombón?, contesta nene	GUAPO
Eh boludo contesta	ARGENTINA
Guey contesta no?	FRESA
A mí me gusta la gasolina	GASOLINA
No oigo soy de palo	NOIGO
Angel vs Diablo	ANGVSDIA
Safo, contesta tú	SAFO

COMPATIBILIDADES Nokia: 3230, 3300, 6260, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610, 9300, N-Gage, N-GageQD. Sony Ericsson: K500, K700, S700, P910 Samsung: B100, E720 Motorola: V3, V980, V555, V501 Alcatel: One Touch 756

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece MICEL funcionan si tienes un TELCEL. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad . ATENCIÓN A CLIENTES Lada sin costo: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@micel.com *Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).

telcel

MARIADOS

¡Qué tal, Club Nintendo! Ya he pasado toda una vida en el ambiente ficticio de **Sims Bustin' Out** de Nintendo GameCube, pero mi personaje es un completo inútil y siempre lo despiden de su trabajo. ¿Podrían decirme si hay alguna forma de conseguir dinero fácil? Porque hay cuentas que pagar y mis simoleons cada vez van más a la baja.

Carlos Jiménez
Monterrey, NL

OK, Charly. Para que sigas viviendo tu vida virtual de manera cómoda, haz lo siguiente: conecta un cable de Game Boy Advance al Nintendo GameCube (el mismo que usas para jugar **Final Fantasy Crystal Chronicles**), inicia tu juego y compra la Arcadia; te costará poco menos de 100 simoleons. Juega en la Arcadia con el cable de GBA conectado y cuando la barra de "*Load*" inicie en la pantalla de tu GBA, pausa el juego en el Nintendo GameCube. De esta forma, cuando participes en el minijuego no cambiarán tus estadísticas. Así puedes pasar largo rato sin que las necesidades básicas –como el hambre- afecten a tu **Sim**, permitiéndote ganar tanto dinero como creas necesario.

¡Qué hay, Club Nintendo! En **Prince of Persia: The Two Thrones**, ¿cómo derroto al par de gladiadores que te enfrentan en un círculo de fuego? Ya me gasté todas mis esferas de arena y aun así no puedo vencerlos.

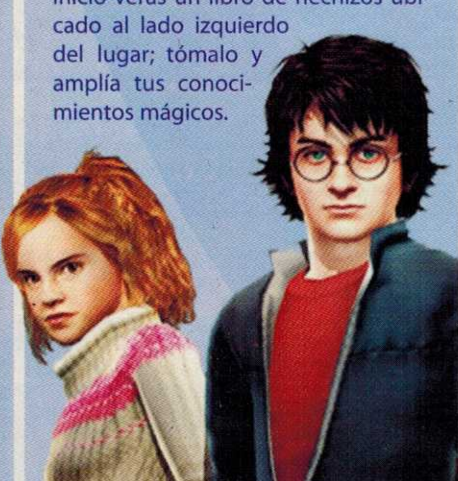
Rogelio Huerta
México, DF

¡Qué pasó, Roger! Este par es muy fácil de vencer y ni siquiera necesitarás valerte de tus arenas. Simplemente deja que inicie la contienda y de inmediato arremete contra el tipo que tiene la espada; golpéalo unas cuantas veces –sin importar si bloquea los ataques o no- y en el último momento, el segundo gladiador (el del hacha) dará un salto para tratar de partirte a la mitad; esquívalo y sin perder tiempo atácalo con tus mejores combos para reducir su energía. Repite el proceso y después de un momento aparecerá el ataque en combo que te da la facultad de embestir a los dos enemigos. Ten cuidado de no fallar la secuencia del combo o el par de romanos te hará picadillo.

¡Hey! Es la primera vez que les escribo y la verdad espero que me ayuden. En el juego de **Harry Potter and the Goblet of Fire** de Nintendo GameCube, ¿dónde puedo conseguir el hechizo de *herbivicous*?

Antonio López
Vía correo electrónico

Debido al nombre de la magia, es evidente dónde puedes hallarla. Entra en el nivel de herbología y justo al inicio verás un libro de hechizos ubicado al lado izquierdo del lugar; tómalo y amplía tus conocimientos mágicos.



Hola, amigos de Club Nintendo. Antes que nada quiero felicitarlos por su espectacular revista. ¡Son la mejor que existe! ¡Yo siempre compro sus ediciones y en realidad son bien interesantes! Mi pregunta es sobre el juego **Pokémon XD Gale of Darkness**. ¿Cómo puedo purificar al Shadow Lugia? He intentado con todas las formas que sé, pero no baja ni un poco. Bueno, esa es mi duda, espero que me puedan ayudar lo antes posible.

Manuel Kam
La Serena, Chile

Esa es una gran pregunta, Manuel. ¿Cómo purificar a un personaje que no se deja por los métodos convencionales? Pues echándole un poco de imaginación. Ve a la cámara de purificación y logra que todos los nueve compartimentos lleguen al máximo de nivel (usando tus diferentes **Pokémon**) y en ese momento pon a Lugia; esto te permitirá purificarlo sin problema alguno.



Hola, Club Nintendo. ¿Cómo están? Espero que bien. Bueno, voy directo al grano: necesito saber los códigos del juego de Nintendo 64 que se llama "**Conker´s Bad Fur Day**". Te estaré muy agradecido si me mandas la respuesta. ¡Saludos a todos los chilenos!

Fabián Alexander Cortés
Chile

OK, este ya es un juego viejo así que en vez de ponerlo en los SOS, le damos seguimiento en Mariados. Ingresa los siguientes códigos en la opción de *Cheat* del menú principal.

Password	Efecto
WELDERSBENCH	Activa todos los capítulos.
CLAMPIRATE	Activa el capítulo Bats Tower.
BEELZEBUBSBUM	Activa el capítulo It's War.
MONKEYSCHIN	Activa el capítulo Uga Buga.
PRINCEALBERT	Activa el capítulo Barn Boys.
CHOCOLATESTARFISH	Activa el capítulo Heist.
ANCHOVYBAY	Activa el capítulo Slopranos.
SPANIELSEARS	Activa el capítulo Spooky.
BOVRILBULLETHOLE	50 vidas extra
EATBOX	Juega con Caveman en el modo multiplayer.
WELLYTOP	Juega con Conker en el modo multiplayer.
EASTEREGGSRUS	Juega con Neo Conker en el modo multiplayer.
RUSTYSHERIFFSBADGE	Juega con Sergeant y Tedi Leader en el modo multiplayer.
CHINDITVICTORY	Juega con Weasel Henchmen en el modo multiplayer.
BEEFCURTAINS	Juega con los zombis y aldeanos en el modo multiplayer.
BILLYMILLROUNDABOUT	Habilita a Gregg en el modo multiplayer.

Hola, CN. Es la primera vez que escribo y espero que me respondan lo siguiente: en mi juego de **Nintendogs Lab & Friends** he usado *Bark Mode* con un **Daschund & Friends**, pero cuando mi amigo se conecta con un Siberian Husky, yo no lo puedo obtener en el *kennel*. ¿Qué hago?

Stephan Horvath
Vía correo electrónico

Este es un problema bastante recurrente, y se explica –un poco- en el instructivo del juego. El problema es que cuando te conectas con un amigo en el *Bark Mode*, sin importar si tienen la misma versión o no, sólo se podrán enviar un cachorro mutuamente. Por ello, cuando tratas de recibir otra de sus mascotas no pasa nada. Tendrás que buscar a otra persona para que te lo pase, o de plano seguir jugando para que con el tiempo y tus puntos de entrenador, aparezca en la perrera.

Acabo de comprar el juego de **Castlevania Dawn of Sorrow** para Nintendo DS y ya estoy a punto de terminarlo con muchas de las almas disponibles, pero tengo una duda: escuché que existen tres finales diferentes y no sé si estoy haciendo lo correcto para sacar el bueno. ¿Podrían decirme cuáles son y cómo obtengo los finales para este gran título? Y por último, ¿cómo puedo cruzar el camino que está plagado de espinas en *Subterranean Hell*?

Gerardo Arriaba
Venezuela

Así es, Jerry. Son tres finales: el bueno, el malo y el feo... ¡ja, ja!... Pon mucha atención para que logres sacar el que más te agrade.

Peor final: Durante la segunda batalla con **Dario Bossi**, derrótalo sin dudar e inmediatamente verás la escena final.

Final regular: Durante la segunda batalla con **Dario Bossi**, usa el alma **Paranoia** para entrar en el espejo; después de que derrotes al próximo jefe de escena, Aguni, regresa al otro lado del espejo y obtén el sello mágico. Ahora ve al centro del castillo y entra en la puerta del jefe sin que tengas equipado el talismán de **Mina**.

Mejor final: Básicamente debes hacer lo mismo que en el punto anterior. Enfrenta a **Aguni** usando **Paranoia** y posteriormente toma el sello mágico. Tu próxima parada es el centro del mapa, pero antes de entrar, equípate el talismán de **Mina**. Con esto disfrutarás de un diálogo diferente, así como entrar a otra zona del juego. ¿Recuerdas el pozo por donde entró **Julius**? Pues ve por allí y completa el nuevo nivel; al final enfrentarás a un jefe bastante difícil, pero sólo así serás testigo del mejor final.

En cuanto al camino de picos, ¡no hay problema! Si tienes suerte y entre tu lista está el alma **Bone Ark**, te podrá transportar a través de la barrera; pero si aún no está dentro de tu inventario, usa el alma **Skeleton Ape**, y equípalo en conjunto con el alma **Puppet Master**; así podrás arrojar marionetas a mayor distancia, permitiéndote cruzar el peligro.

Se nos terminó el espacio para los Mariados de este mes, pero el próximo número regresaremos con más dudas recurrentes de tus juegos preferidos. Mientras tanto, envíanos tus incógnitas por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com o por vía tradicional a la dirección que ya conoces. ¡Hasta la próxima!



Compañía: **Nintendo.**
Desarrollador: **Genius Sonority Inc.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **Puzzle.**
Jugadores: **1-2.**

¿Trozei? ¿Se come o se toma con agua?

igual que en muchos puzzles, tienes un área cerrada en donde van cayendo piezas (en este caso, **Pokémon**), las cuales son iguales de forma, pero distintas en el tipo de **Pokémon**. El Stylus te ayudará a mover líneas enteras de piezas en lugar de sólo una; el chiste es juntar cuatro del mismo tipo (cuatro Pikachus, por ejemplo), horizontal o verticalmente para hacerlas desaparecer. A esta acción se le llama Trozei. Cuando logras un Trozei con cuatro o más figuras, entras en un modo llamado Trozei Chance, el cual dura unos segundos; mientras esto sucede, podrás desaparecer líneas de tres o más **Pokémon**, y después de dos en adelante.

Los Pokémon llegan a los puzzles de nuevo

Pokémon Puzzle League fue todo un éxito para el N64; aunque debemos mencionar el hecho de que está basado en Tetris Attack. Después de un buen rato, los monstruos de bolsillo regresan al género adictivo de los puzzles en un título de nombre Pokémon Trozei, y estamos seguros de que los fans no dejarán de chocarlo; pero, ¿qué hay de los aficionados a este género? ¿Será lo suficientemente atractivo para dejar por un momento tu Tetris, o se trata de sólo un juego más para aprovechar la franquicia? Sigue leyendo y conocerás más acerca de Trozei y lo que nos ofrece.

MODOS DE JUEGO

•TROZEI ADVENTURE (1 JUGADOR)

En el modo de aventura tomas el papel de **Lucy Fleetfoot**; su misión es salvar a cientos de **Pokémon** de los planes malvados del Phobos Battalion. ¿Que quién es ella? Sigue leyendo y lo averiguarás.

ENDLESS TROZEI (1 JUGADOR)

¿Crees tener la habilidad suficiente como para imponer un récord impresionante? Demuéstralo en este modo en donde debes acabar con todas las piezas para pasar al siguiente nivel; tu destreza decidirá hasta qué nivel eres capaz de llegar.



TROZEI BATTLE (2 JUGADORES)

Mide tus fuerzas en contra de otro jugador en este modo de batalla; el primero cuya área se llene primero de **Pokémon** será el perdedor. Y siendo tradición mandar castigos al contrincante, si realizas muchos combos **Trozei** durante la partida, tu adversario sufrirá las consecuencias.



PAIR TROZEI (2 JUGADORES)

El objetivo de este modo es intentar romper el récord más alto cooperando con un amigo. Mientras más **Trozei** continuos hagas, más sencillo será para tu compañero realizarlos, pues el número de Pokémon se reducirá en las áreas; además los Dittos caerán en la pantalla de tu compañero en lugar de en la tuya.



Ditto, siempre amigable

Cuando juntas más **Pokémon** de los necesarios para un Trozei (de cinco para arriba), aparecerá un Ditto. Como todo buen entrenador sabe, él puede transformarse en cualquier otro **Pokémon**; esta habilidad resulta de gran ayuda en Trozei, pues puedes usarlo en conjunto con cualquier tipo de **Pokémon** para desparecer la línea. Los Dittos son especialmente útiles para lograr combos y conseguir grandes cantidades de puntos.

Juega, compite, colecciona

¿Qué sería de **Pokémon** si no pudieras interactuar con otros jugadores? ¿Y de los puzzles sin la clásica reta entre cuates? Así es, no sería tan divertido. Pero no te preocupes: **Pokémon Trozei** tiene dos formas de interactuar con tus amigos; pueden competir para ver quién es el mejor jugador, o bien, participar dos personas a la vez para cooperar en la búsqueda de nuevos tipos de **Pokémon.** Puedes jugar con una sola tarjeta (aunque con sus limitantes), o ya sea que cada quien lo haga con su **Trozei** y así pasar horas de diversión para **Pokémaniacos.**



Completa tu lista

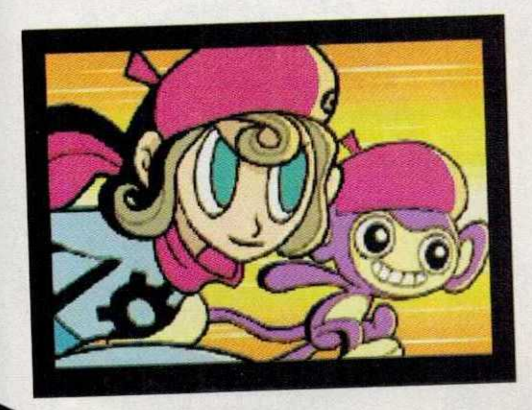
Una de las características básicas del concepto **Pokémon** consiste en coleccionar todas estas interesantes criaturas; en **Pokémon Trozei** podrás encontrar y habilitar a más de 380 **Pokémon** distintos, traídos directamente de todas las versiones anteriores. Pero no creas que es una tarea sencilla, pues algunos son muy fáciles de obtener y otros no tanto; depende de tu habilidad el tener completa tu lista de **Pokémon Trozei.**



¡Lucy Fleetfoot al rescate!

Una nueva heroína llega al mundo de **Pokémon.** Una organización conocida como **Phobos Battalion** ha robado incontables **Pokémon** dentro de sus Poké Balls y los ha llevado a sus bases secretas usando los **Phobos Mobiles. Lucy Fleetfoot** es la única capaz de detenerlos; para hacerlo, ella tiene el Trozei Beamer, un aparato que envía a los **Pokémon** de vuelta a la libertad. Pero para funcionar, debes alinear a las Poké Balls que contengan monstruos de la misma especie. Pero los miembros del malvado **Phobos Battalion** tratarán de impedirlo al enfrentarte en las escenas de jefes.

La fiebre amarilla parece no tener fin. Mientras los fans esperamos las nuevas versiones para NDS, ¡podemos divertirnos con Pokémon Trozei!



Para fans de Pokémon y los puzzles

Pokémon Trozei es una buena opción tanto para los fans de la serie -los cuales se sentirán como en casa con sus monstruos favoritos- como para los aficionados a los puzzles. Aprender a jugarlo es sumamente sencillo, y puedes comenzar a disfrutarlo desde el primer momento; a diferencia de otros donde se pone divertido hasta que aprendes a usar combos y castigos. Por supuesto, para dominar los **Trozei** de cinco o más piezas, así como los combos y cadenas, se requiere de práctica y habilidad; tal vez lo más confuso al principio es acostumbrarte a mover líneas en lugar de piezas por separado, pero con un poco de tenacidad dominarás el juego.



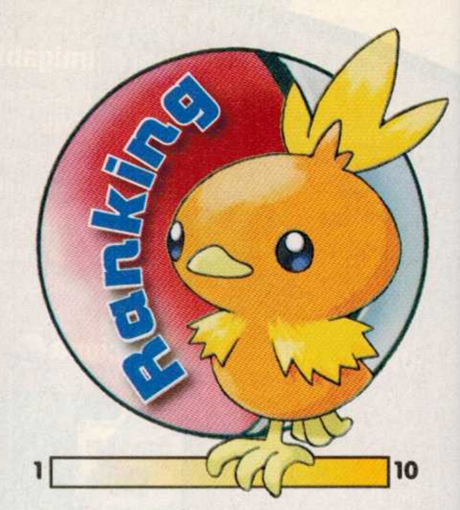
"Nuevo puzzle"

Dejamos para el final los puntos malos de **Pokémon Trozei**; puede parecer un gameplay novedoso, pero realmente sentimos que es una combinación de **Zoo Keeper** y del minijuego de los barriles en **Mario & Luigi Superstar Saga**. El diseño de los personajes tampoco nos gustó mucho que digamos; y por último, la historia de la organización malvada con planes de quedarse con todos los Pokémon ciertamente no gana un premio a la originalidad. Podemos recomendarlo sin dudarlo a los fans de Pokémon o a quien le guste todo tipo de puzzles; pero si no perteneces a ninguno de estos dos grupos, te exhortamos a adquirir cualquier otro tipo de juego.





Pokémon Trozei es una buena opción para los fans; ¿crees poder conseguir a todos los Pokémon?



1 — 10

Crow 5.0

Hasta escalofríos me dieron cuando vi qué tan poco atractivo es Pokémon Trozei, y vaya, con eso de que ya hay más "pokémones" que películas de los hermanos Almada, pues no me sorprende que la exitosa licencia que brilló la década pasada –y aún ahora- busque otros conceptos para expandir su imperio. Lo malo es que agarraron un concepto simple y a mi particular punto de vista, no le dieron el empuje necesario; gráficamente es pobre, el gameplay es similar, pero no tan dinámico como en Zoo Keeper, y en general se me hace un juego que pasará sin pena ni gloria. Mejor hubieran hecho otro Pokémon Puzzle League.

Master 7.0

Pokemon Trozei no es un juego muy innovador que digamos; se juega de manera muy sencilla y parecida a Zoo Keeper, o sea, con el Stylus debes mover las piezas para formas líneas, en pocas plabras, no ofrece nada nuevo. El reto de este título recae en tener que conseguir los más de 300 Pokémon con los que cuenta, que, créeme, no te será nada fácil, por lo limitado de sus apariciones. Como ya dije, Pokémon Trozei no ofrece una nueva experiencia y mucho menos intenta rediseñar el concepto de un Puzzle (está lejos de eso), pero como suele suceder con estos juegos, es muy adictivo; te sugiero que lo pruebes antes de comprarlo.

Panteón 5.0

Recuerdo aquellos días en los que Pokémon era innovador, se jugaba con gusto y cada elemento era novedoso. Pero ese tiempo ya quedó muy atrás. Con la salida de una versión tras otra, el concepto se ha vuelto uno de los más repetitivos en la historia de los videojuegos; incluso ya no sabes en qué piensan al diseñar los nuevos Pokémon, pues cada vez tienen menos chiste o razón de ser. Con Pokémon Trozei se ha tocado fondo; no es nada innovador, y la historia merece reconocimiento a la falta de originalidad. Si quieres un "señor Puzzle", mejor compra el original, el Tetris DS; ¡ese sí es un juego que vale la pena adquirir!

DONDE HAY UN TALADRO, HAY UNA SOLUCIÓN

¿Terminaste Drill Dozer y te sientes todo un ladrón maestro? No tan rápido; hay más tesoros por saquear.

Por Steve Thomason



Esto aún no se acaba aunque salgan los créditos. Cada uno de los seis escenarios contiene un nivel secreto que puedes comprar en la tienda una vez que hayas avanzado hasta cierto punto de la aventura (los seis estarán disponibles al final del juego principal). Dichos niveles contienen parte de los mejores retos que hayas visto en mucho tiempo, así que nos imaginamos que podrías necesitar un poco de ayuda. En las siguientes páginas, te llevaremos por los sitios más complicados de cada nivel. Conquista las áreas secretas para que logres ser el número uno en DD.

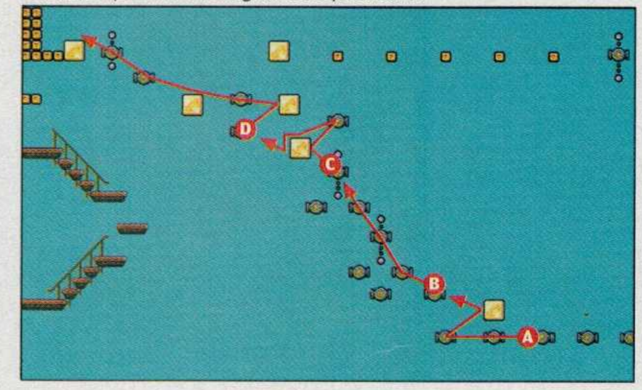


Shop 283
Mega Bit 800
Hideout Map 300
Art Museum Map 300
Kuru Ruins Map 300
Map of the hideout dropped by a Skullker.
OK
Back

Área restringida

Flavor Burst (Tesoro 30)

Entra por el primer *socket*, gira hacia el lado izquierdo y después impúlsate hacia atrás para alcanzar el extremo izquierdo del siguiente *socket*. Ve en reversa de nuevo para brincar hacia el siguiene punto. Mientras repites el proceso, trata de mantener un ritmo al presionar un botón gatillo (L) y después el otro (R). **A** Cuando te impulses de un *socket* hacia el punto A, gira alrededor y cava en el lado derecho del socket que está debajo del bloque amarillo. Cambia los lados y brinca hacia el otro lado, después regresa a la derecha y salta hacia el bloque amarillo. Desde aquí podrás alcanzar el siguiente punto. **B** Regresa a un ritmo y ábrete camino hacia arriba. **C** Usa tu taladro en el bloque de goma en el punto C, después brinca hacia el socket adyacente, cambia los lados e impúlsate hacia la cima del bloque. Baja por la orilla izquierda y cava en ese lado para después brincar hacia el siguiente punto. **D** Cambia al lado derecho del *socket* y presiona reversa, después cava en el siguiente bloque amarillo.





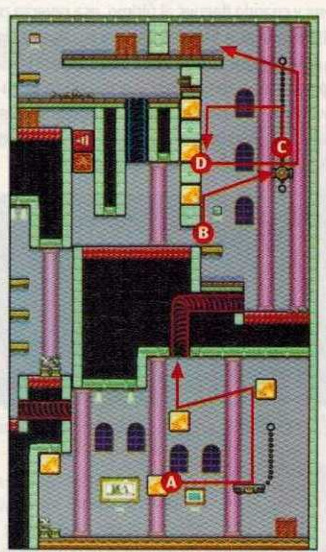


Ten cuidado al conducir tu taladro, pues la policía siempre vigila.



Employee Area

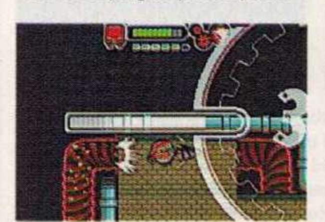
Samurai Sword (Tesoro 18)



Luego de que consigas el segundo engrane, regresa y cava a través de la barrera que encontraste anteriormente. Procede por la puerta del otro lado. Ⓐ Usa el bloque amarillo para impulsarte hacia la plataforma en movimiento; después, mientras la plataforma se eleva, salta y cava en el lado izquierdo del bloque de arriba. Ahora, da un salto de reversa hacia el siguiente bloque, después cruza por una tubería. Ⓑ Usa el bloque amarillo para llegar al elevador. Ⓒ Con el segundo engrane, no podás alcanzar la cima de primera intención. Brinca hacia el bloque amarillo más elevado justo antes de que te quedes sin juego, cava en él con ambos engranes, después déjate caer y usa tu taladro en el bloque central. Ⓓ Conforme el elevador sube de nuevo, salta en él y podrás llegar a la puerta.

Pyramid Stone (Tesoro 04)

Deslízate por debajo de la puerta cercana al inicio del nivel y ve hacia abajo de la tubería que está más adelante. Continúa cuidadosamente a través de la tubería y los diversos peligros que te esperan.

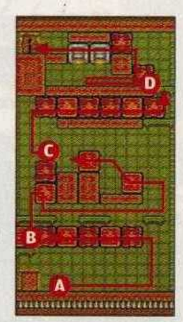




Una vez que te sea posible, permanece en el tercer engrane tanto como te sea posible para eliminar los obstáculos difíciles.

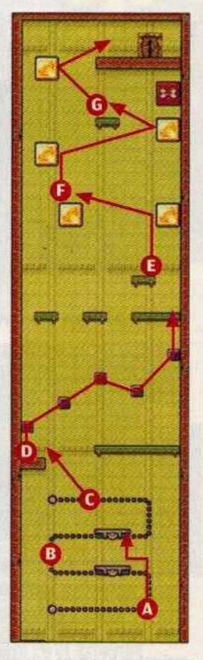
Forgotten Ruins

Barnacle Coin (Tesoro 08)



Ⓐ Al inicio, corre hacia el extremo opuesto y ve hacia el bloque del lado derecho. Cambia al tercer engrane y presiona izquierda para taladrar de bloque en bloque hasta que llegues al borde. Ⓑ Rápidamente salta a la siguiente saliente y cava en el bloque de la derecha, después entra por el pequeño pasadizo del lejano borde. Desde allí, cava a través de los siguientes dos bloques hacia la izquierda. Ⓒ Salta en lo alto del siguiente bloque, después brinca y usa el taladro en el lado izquierdo del bloque del techo. Cambia al tercer engrane y sigue taladrando. Ⓓ Derriba el bloque del siguiente punto, deslízate a través del *socket* y elimina los bloques plateados.

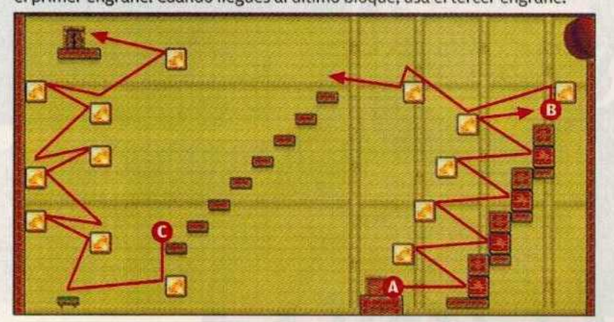
Ancient Tablet (Tesoro 27)



Conforme avances al punto A, mantén el taladro funcionando para repeler las flechas mientras saltas de orilla a orilla. (Cuando llegues al cuarto risco, debes agacharte bajo la flecha). Ⓐ Brinca en la plataforma movediza y agáchate en la primera flecha, después salta hacia la siguiente plataforma. Ⓑ Brinca de regreso a la primera plataforma cuando las dos se crucen. Ⓒ Pasa bajo las flechas y salta hacia el borde de tu izquierda. Ⓓ Cuidadosamente pasa por los bloques que se desaparecen. Mientras saltas haica el segundo bloque rojo, usa tu taladro para esquivar cualquier flecha. Ⓔ Taladra en el lado izquierdo del bloque amarillo, cambia al tercer engrane e impúlsate hacia otro bloque amarillo a tu izquierda. Al aterrizar, comienza a cavar de nuevo y protégete de las flechas. Ⓕ Cava en el lado derecho del bloque amarillo, cambia al tercer engrane y después usa un salto en reversa justo cuando pasen las flechas. Cacha el siguiente bloque amarillo con tu taladro y usa reversa inmediatamente para impulsarte hacia la plataforma verde. Ⓖ Salta hacia el último bloque amarillo y luego hacia el punto final.

Cowdust (Tesoro 26)

Ⓐ Deslízate hacia la orilla de tu derecha y cava a través del bloque antes de que la roca caiga sobre ti. Una vez que pase el peligro, cava en el bloque amarillo de tu izquierda, cambia al segundo engrane y da un salto en reversa para llegar al siguiente punto (donde deberás demoler rápidamente otro bloque). Repite el proceso hasta que llegues a la cima. Ⓑ Cava inmediatamente en el bloque amarillo de la derecha, cambia al segundo engrane e impúlsate hacia lo alto del bloque amarillo de tu izquierda. Salta en el siguiente bloque (elimina al enemigo), después cae por el lado izquierdo, usa el taladro y luego pega un salto de reversa hacia el risco mientras estás en el segundo engrane. Ⓒ Cuando llegues al fondo de los pasos, baja y cava en el bloque amarillo. Cambia al tercer engrane e impúlsate hacia el extremo de la izquierda. De ahí, continúa tu camino sobre los bloques amarillos usando sólo el primer engrane. Cuando llegues al último bloque, usa el tercer engrane.



Metal City Highrise

Glass Mask (Tesoro 21)

El camino hacia la *Glass Mask* está repleto de abrazaderas. Debes usarlas para lanzarte hacia el aire (cavar en ellas y luego usar reversa). Posteriormente, ve hacia la otra. El pasillo cuenta con diversas trampas, como minas y bolas con picos, pero nada que no puedas solucionar.



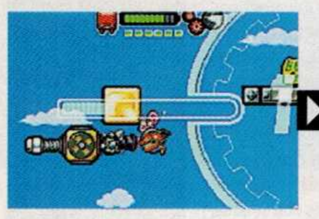


Si parece que has llegado a un callejón sin salida, busca un pequeño hueco por el que puedas deslizarte. También es inteligente usar las maniobras para cruzar los peligrosos obstáculos.



Stinky 'Shroom (Tesoro 10)

Para adquirir el *Stinky 'Shroom and Eternal Top*, pasa por debajo del hueco del principio del nivel en lugar de saltar sobre las plataformas que te conducen a la *Glass Mask*.





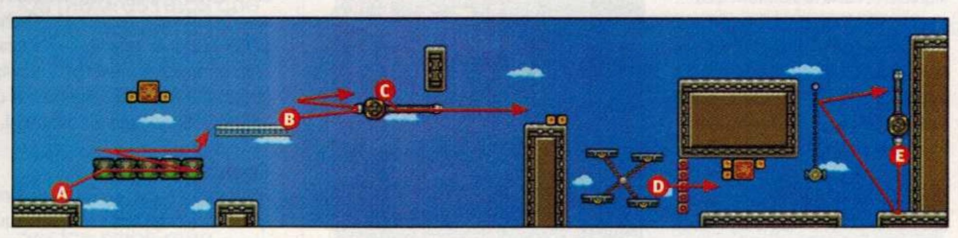
Eventualmente, verás el primer tesoro en una plataforma superior. Para llegar allí, debes taladrar en la puerta cercana, después presiona reversa y rápidamente oprime L ó R para cavar en el bloque amarillo. Ahora, cambia al segundo engrane e impúlsate hacia el cofre.

Eternal Top (Tesoro 15)



Cae del borde donde encontraste el tesoro anterior y continúa derecho. Cuando llegues a otro portal (tornillo) úsalo para impulsarte hacia los siguientes bloques amarillos.

Ⓐ Cava a través del bloque de reloj de arena y cuando llegues al último, usa reversa para impulsarte de regreso hacia el primero (que habrá reaparecido). Espera a que los otros bloques aparezcan y luego síguelos hacia la orilla. Ⓑ Salta y usa el botón L para llegar al tornillo y extenderlo. Una vez que te deje en la orilla, brinca hacia la cima. Ⓒ Cae por la parte derecha del portal y usa el botón L de nuevo. Cuando utilices el tercer engrane, haz un salto en reversa hacia la siguiente orilla. Ⓓ Brinca hacia una de las plataformas en movimiento y deslízate por los bloques rojos en cuanto éstos desaparezcan. Ⓔ Destornilla el último portal; después, rápidamente agarra el extremo del ascensor y úsalo para impulsarte hacia lo alto del portal. Cuando éste regrese a su posición original, podrás llegar al cofre del tesoro.



Escape Tunnel

Chip Fossil (Tesoro 13)

El *Chip Fossil* está más allá de la puerta inferior en el canal de escape. A diferencia de muchos de los tesoros en otros niveles de bonus, ahora pondrás a prueba muchas de tus habilidades con el taladro.



Para cruzar los largos espacios en este nivel, aturde a un enemigo en la orilla de la plataforma y usa tu taladro en sus puños cuando esté a punto de usarlos. La fuerza del impacto te impulsará lo necesario.

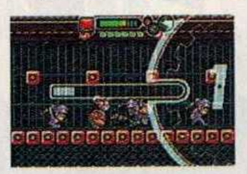


El cuarto donde encuentras el tercer engrane contiene una serie de tuberías. Usualmente se alternan en colores, pero no siempre (particularmente hacia el final). Mantén alerta los botones L y R, ya que en cualquier momento los necesitarás.



Cava huecos en el piso y escóndelos para evitar que te detecten los centinelas. Cuando la costa esté limpia, muévete rápidamente para derribar las torretas. Si tratas de atacar a los centinelas primero, las armas te aniquilarán.

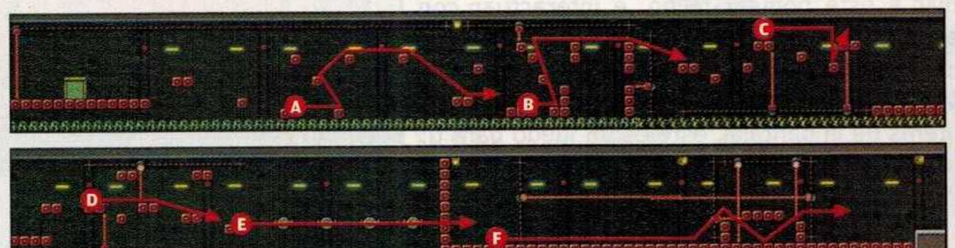
Clay Shades (Tesoro 22)





Sí un láser del primer cuarto está a punto de tocarte, deja que un enemigo te ataque. La invencibilidad temporal causará que el láser pase sin dañarte. Levantarse a través del pozo en la foto de la derecha es fácil si destruyes las torretas del camino. Cuando llegues al socket que te lleva de regreso, observa el lugar y ten cuidado de la electricidad.

A Deslízate a tu derecha desde el bloque en el punto A, una vez más desde el bloque superior. Continúa hasta que estés debajo de un par de bloques que te protegen de un segundo láser. B Cuando el láser pase a tu derecha, sube y deslízate a través de los bloques de la parte superior. Conforme avances, ten cuidado de los rayos y recuerda que el *dozer* es más ancho que un bloque sencillo. C Cuando ambos rayos estén a tu izquierda, rápidamente salta en los bloques dobles. D Los rayos del techo empezarán a moverse a la derecha, síguelos. Cúbrete bajo un par de bloques cuando el láser regrese, después apresúrate hacia el punto E. D Quédate en la orilla del bloque y deja que un rayo te pegue; luego ve hacia el segundo risco. Rápidamente impúlsate para cruzar el resto de los elevadores antes de que aparezcan de nuevo. F Estudia el patrón del siguiente láser, después despega tan pronto como se aleje. El siguiente bloque te protegerá, espera un momento y luego salta.





Hidden Compartment

Skull Badge (Tesoro 31)

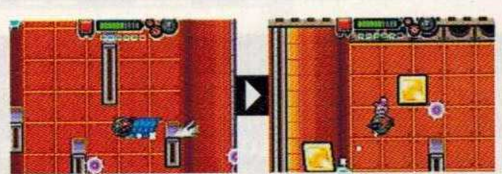
Puedes adquirir ambos compartimentos ocultos en un solo juego. Los enemigos eléctricos son tu impedimento principal para llegar al tesoro número uno.



Algunos oponentes de alto voltaje giran alrededor de los bloques amarillos, así que necesitarás medir tus saltos adecuadamente. Lo mejor es esperar a que el enemigo se aleje.



Más enemigos esperan mientras tratas de ascender a una serie de plataformas. Agáchate para evadirlas y espera una abertura antes de saltar a la siguiente plataforma.



La parte final está esparcida con muchas otras cargas eléctricas. Saltar hacia los pequeños bordes sin ser golpeado requiere práctica. Cuando llegues al borde que sigue después del primer bloque amarillo, camina un poco a la izquierda cuando el enemigo se mueva, después brinca hacia el siguiente punto. En el próximo bloque amarillo, cambia al segundo engrane antes de impulsarte.

Bone Bell (Tesoro 23)

Muchos de los bloques que se mantienen entre la *Bone Bell* y tú ocultan explosivos. Toma en cuenta los siguientes pasos si no quieres explotar.



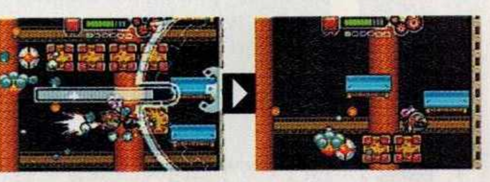
Cava en el bloque superior derecho, después mantente en el bloque de la izquierda para evitar la explosión. En cuanto se calme el asunto, ve hacia el borde azul.



En el siguiente grupo de bloque, destruye el que está al centro derecho y retrocede. Antes de que exploten las dos bombas, cruza al siguiente punto azul.



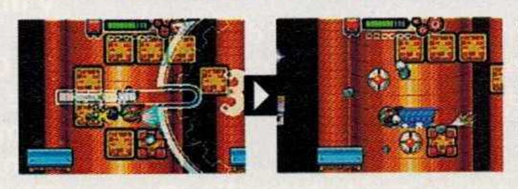
Derriba el bloque más alto en la siguiente formación y espera en el extremo izquierdo hasta que la bomba se descubra. Ahora brinca al siguiente borde.



Verás una línea de bloques reforzados sobre un conjunto de bloques regulares. Cava en los primeros y después destruye los sencillos para llegar a la siguiente plataforma.



Ve hacia la siguiente formación y destruye el bloque inferior izquierdo. Salta y cava en el segundo bloque y luego impúlsate hacia el amarillo. Cambia al tercer engrane y usa reversa cuando la bomba se libere.



Cava a través de los bloques reforzados y después destruye uno de éstos. Tan pronto como la bomba explote, ve a la siguiente plataforma antes del tesoro.

GARFIELD

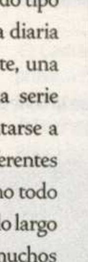
¡Garfield regresa a Nintendo!

El gato más glotón de todos los tiempos ha decidido volver a la acción de los videojuegos; esta vez en el Game Boy Advance. **Garfield and his Nine Lives** es un título lleno de color y mucha acción en donde podrás controlar a este popular felino, e interactuar con diversos personajes de sus tiras, como su abnegado dueño, **Jon Arbuckle** (o "Bonachon", para el público de habla hispana), y el ingenuo y extremadamente poco inteligente perro **Odie.** Si eres fan de **Garfiled** y te agradan los títulos donde debes recolectar *items* de la pantalla, este es un juego para ti; no dejes de leer para que lo conozcas y sepas de qué se trata.



Todo por cenar demasiado...

Lasaña, pizza, pasteles, hamburguesas y todo tipo de comida alta en calorías son la base de la diaria alimentación de **Garfield**; lamentablemente, una noche estos manjares le ocasionaron una serie de extraños sueños. **Garfield** debe enfrentarse a éstos –y también pesadillas-, en nueve diferentes aventuras basadas en sus nueve vidas. Como todo sueño, las cosas no tienen que ser veraces; a lo largo de su camino el héroe gatuno encontrará muchos elementos conocidos, tanto buenos como malos; de ti dependerá guiarlo por cada una de las etapas hasta hacerlo despertar de tan raros sueños.



Compañía: The Game Factory Inc. • **Desarrollador: Lucky Jump.** • **Clasificación: everyone.** **Categoría: Acción/Aventuras.** • **Jugadores: 1** • **Fecha de salida: abril 2006.**

¡Yo te conozco!

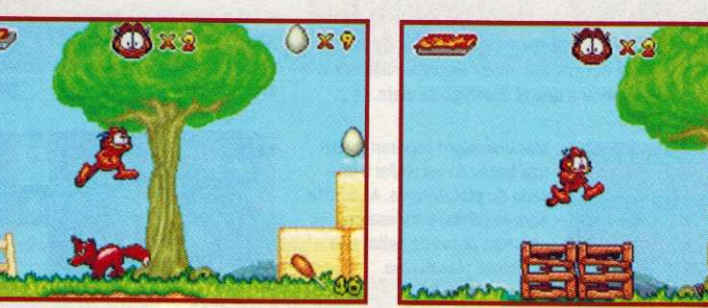
Siempre es bueno ver un rostro familiar, especialmente cuando te encuentras sumergido en un mundo de pesadillas donde todos quieren verte caer. Varios personajes conocidos aparecerán en los sueños de **Garfield** para ayudarlo en ciertas tareas; **Odie, Jon** y su novia **Arlene** estarán dispuestos a darle una mano (o pata) cuando lo necesite.

Sueños en lugares conocidos

La jornada de **Garfield** en cada sueño tomará la forma de alguno de los sitios más conocidos por el felino; cada uno está rebosante con elementos característicos de la serie, así como algunos nuevos que te sorprenderán. Tu astucia será puesta a prueba para evadir a los enemigos y resolver algunos acertijos y obstáculos del entorno. Los escenarios tienen la estructura típica de un juego de acción en 2D, así como áreas ocultas; si buscas bien, podrás obtener grandes recompensas por explorar cada rincón de los escenarios.







DATOS curiosos:

- Garfield debutó en junio de 1978; esta fecha se considera como su día de nacimiento.
- La primera tira cómica de Garfield se imprimió en 41 periódicos de Estados Unidos simultáneamente en 1978.
- El creador de Garfield es Jim Davis; actualmente dirige todos los aspectos financieros de su empresa y autoriza las tiras cómicas actuales que escriben y dibujan varios artistas bajo su cargo.
- Garfield fue bautizado con ese nombre en honor al abuelo de Jim Davis, James Garfield, quien a su vez se llamó así por el ex presidente James Garfield.

AND HIS NINE LIVES

¿Ejercicio? ¡Ni en lunes!

Garfield es enemigo jurado de hacer esta actividad tan saludable; pero en esta ocasión debe hacerlo para poder pasar cada etapa de sus sueños. Él puede correr, saltar, atacar, subir escaleras, colgarse de alambres y cuerdas, y muchas cosas más. Dentro de los escenarios hay muchos *items* en áreas fuera del alcance normal; pero con un poco de ingenio y habilidad en el control podrás encontrarlos a todos.



Demasiado para un gato perezoso

Por supuesto, en ciertas etapas encontrarás algún tipo de obstáculo bastante difícil de pasar para completar la misión; pero no temas, la opción de password te ayudará a regresar al lugar en donde te quedaste por si tienes que dejar tu juego por alguna razón. Un detalle muy gracioso es que por naturaleza, **Garfield** es un felino antipático, glotón y sobre todo flojo como ninguno; pero en esta ocasión deberá dejar la pereza a un lado para poder salir ileso de sus extraños y peligrosos sueños.



Jon no era el dueño original de Odie; el amigo de Jon, Lyman, llegó a su casa en las primeras tiras de Garfield; después desapareció y no se le ha visto en más de una década en las tiras cómicas.

Garfield al 100%

Los fans de este gato naranja se sentirán como en casa al disfrutar del humor característico de la serie; el sarcasmo de **Garfield** estará presente en sus comentarios a lo largo del juego. A diferencia de otros títulos basados en caricaturas, en esta aventura no tendrás problema con el gameplay del juego; en repetidas ocasiones se enfocan más en los gráficos y se olvidan del manejo del personaje. **Garfield and his Nine Lives** tiene un control amigable y sencillo de aprender a usar, apto para todo tipo de videojugadores; pero no creas que se sacrificó el diseño; cada elemento tiene una fluidez muy buena, y en especial **Garfield**, quien cuenta con animaciones muy vistosas y coloridas.



Sin tener tanto para leer

La cantidad de texto en el juego es mínima; los programadores crearon una vasta gama de expresiones y animaciones para que **Garfield** demuestre sus sentimientos de manera visual; así podrás disfrutar del juego de un modo más al estilo de las caricaturas, y no pierdas tiempo en estar leyendo demasiado. Siendo un título basado en un personaje de tiras cómicas y caricaturas, nos pareció excelente esta decisión; el humor y los sentimientos de **Garfield** quedan acordes con las acciones dentro de cada etapa; nos recuerda mucho al estilo de joyas para el SNES como **Rocky Rodent** y **Earthworm Jim**.



¡Todavía no despiertes!

Garfield es una de las más famosas estrellas de las tiras cómicas, y por fin tiene un juego que vale la pena jugarse; aunque no se trata de un título lanzado para aprovechar la licencia como otros. Sentimos que le faltó un poquito; pudo haber quedado mucho mejor; pero tomando los puntos a favor, resulta una buena opción para los fans de la serie y quienes gustan de las aventuras en 2D. Las animaciones de **Garfield** son lo que se lleva las palmas, ya que es muy divertido y apto para todas las edades; si tienes oportunidad, juégalo y no te arrepentirás.



OTROS JUEGOS DE GARFIELD

No es la primera ocasión en la que Garfield estelariza videojuegos de Nintendo; lamentablemente fueron muy poco conocidos en nuestro continente; tanto Garfield no Isshukan para el NES, como Garfield Labyrinth (GB) no tuvieron el empuje necesario para brillar. Pero por fortuna ahora podremos divertirnos con varios títulos del popular gato, pues se han anunciado dos para GBA (Garfield and his Nine Lives y Garfield: The Search for Pooky), y dos para el Nintendo DS, uno de ellos basado en la película próxima a salir, secuela de la cinta de Live Action.











RANKING 1 10



Crow 6.0

Garfield and his Nine Lives es un título simple que puedes terminar sin esforzarte mucho; quizá eso para los pequeñines es bueno, porque no se frustran al combatir contra enemigos complicados, encontrar rutas o direcciones y descifrar acertijos. Aquí el juego se desarrolla de la forma clásica de aventura y bajo un entorno gráfico que no ofrece ninguna novedad. No recomendado si eres muy exigente en los videojuegos, ya que después de un corto tiempo podrás aburrirte y por desgracia el *replay value* no es de los puntos fuertes para este título.



Master 6.5

La verdad no me gustó tanto el juego, aunque si debo decir que la historia es muy creativa, porque como todo ocurre en los sueños de **Garfield**, cualquier cosa puede pasar, sin tener que buscarle alguna respuesta lógica. Otro aspecto bien trabajado es que el mismo humor que hemos disfrutado por años en la serie, ha sido trasladado fielmente en este cartucho; en cuanto al *gameplay*, es básico, o sea, el mismo que hemos visto en cientos de juegos de plataformas. En lo personal buscaría algo como **Drill Dozer** o la reedición de **Castlevania**; pero en caso de que seas fan, no lo dudes.



Panteón 9.5

Garfield siempre ha sido uno de mis personajes favoritos; tiene carisma, es sarcástico, glotón, y perezoso; por esa razón esperé con ansias su nuevo juego, y afortunadamente no fui defraudado. Me sentí como en los buenos tiempos del SNES con la maravilla de gráficos y el buen *gameplay*, por fin hicieron un juego digno del felino más famoso del mundo. A pesar de todo, le faltó que tuviera minijuegos o una opción para varios jugadores; ojalá se les ocurra lanzar un juego tipo **Mario Party**, en el que puedas elegir a **Odie**, a **Jon** y a todos los demás. ¡No te lo puedes perder!



¡YA NO ANDES A PATÍN!

¡¡¡Gana una de las 5 motos que PANCHOMÓVIL te regala!!!

1 Selecciona la categoría de tu preferencia

DEPORTES	Envía: 45DEPO
CONOCIMIENTOS	Envía: 45CONO
ESPECTÁCULOS	Envía: 45ESPE

2 Envía la clave que elijas al 25888

3 Recibirás una pregunta. Contéstala correctamente, ¡entre más preguntas contestes bien, más oportunidades tienes de ganar!

Válido para todos los modelos de celulares. Promoción válida del 15 de marzo de 2006 al 15 de Junio Cos x SMS $13.00 + IVA. El ganador será contactado a través de su celular. Telcel no es responsable de es servicio así como de la publicidad ni los contenidos. Contenido disponible sólo para usuarios Telc Atención a clientes de lunes a viernes de 10:00 a 19:00 hrs al 5208 74 94 o del interior al 01 800 726 24 6

TONOS

$13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO PARA ANGEL EN NOKIA 1100 ENVÍA: 4560860 G1 AL 25888

Agrega G1 · Agrega G2 · Agrega G3 · Agrega G4 · Agrega G5

POLIFÓNICOS

$13.00 + iva

Envía la clave de tu TONO favorito al 25888

Ejemplo: Envía 4560687 al 25888

¡NUEVO! Lo mejor de los 80's

Si te gustan, hacemos más... ¡¡¡panchopalabra!!!

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4561002	Le freak	Chic
4561003	Hot Stuff	Donna Summer
4561004	Sweet dreams	Eurythmics
4561005	Get up (Sex machine)	James Brown
4561006	Start me Up	The Rolling Stones
4561007	Every breath you take	The Police
4561008	Let's Dance	David Bowie
4561009	Layla	Eric Clapton
4561010	Let's Groove	Earth, Wind and Fire
4561011	Jump	Van Halen
4561012	Fresh	Kool and the Gang
4561013	Papa was a rolling stone	The Temptations
4561014	Dancing with tears in my eyes	Ultravox
4561015	Owner of a lonely heart	Yes

Regala un Tono

Envía la clave del TONO, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGEL" ENVÍA 4560860 5518123897 AL 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560685	Quemándome de amor	Moderatto
4560860	Ángel HIT	Yuridia
4560687	Viveme	Laura Pausini
4560905	Don HIT	Miranda
4560694	Speed of sound	Coldplay
4561269	Love generation	Bob Sinclair
4560774	Te quiero para mí	La Dinastía de Tuzantla
4560669	Na na na (Mi dulce niña)	Kumbia Kings
4560684	No te apartes de mí HIT	Yahir
4560664	La mano de Dios (Maradona) HIT	Rodrigo

TONOS REALES

ENVIA la clave de tu TONO favorito al 25888

Ejemplo: envía 4560621 al 25888

$13.00 + iva

CLAVE	SONIDO	CLAVE	SONIDO
4560621	Chica sexy	4560648	Sirena de ambulancia
4560622	Gallego	4560649	Trompeta HIT
4560623	Francés	4560650	Que pachó
4560624	Argentino HIT	4560651	Quiubolax
4560625	Perro	4560652	Italiano
4560626	Caballo	4560653	Risa pedorra
4560627	Pájaro	4560654	Lobito, lobito HIT
4560628	Rana	4560655	Chica fresa
4560629	Gallo HIT	4560656	Pancho Reggaeton
4560630	Vaca	4560952	Cigarro charro
4560631	Borrego	4560953	Encendedor americano
4560632	Guajolote	4560954	Pásale brody
4560633	Burro	4560955	Pin...chamaco
4560634	Tamales	4560956	Pomada
4560636	Merolico	4560957	Punchis calcetín
4560637	Vendedor de metro	4560958	Que pasó oficial
4560638	El gas	4560959	Tamales
4560639	Hay camotes	4560960	Tel Antiguo
4560640	Pasele hay lugares	4560969	$13 Bara bara
4560641	Premio mayor	4560995	Perros vecindad
4560642	Extra extra	4560996	Patos
4560643	Viene viene	4560997	Puercos
4560644	Ahí va el diablo	4560998	Pollitos
4560645	Pasele marchanta	4560999	Mosquito
4560646	Orillese a la orilla	4561000	Elefante
4560647	Claxon de camion	4561001	Grillos

EXITOS EN ESPAÑOL

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No	Shakira
4560663	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561266	Durmiendo con la luna	Elefante
4560872	Corazón partío	Alejandro Sanz
4560812	Amor a medias	Ha-Ash
4560670	Yo quisiera ser	Reik
4560675	Amar sin ser amada	Thalia
4561264	Suelta mi mano HIT	Sin Bandera
4560678	Soy rebelde	RBD
4561263	Noviembre sin ti HIT	Reik
4561265	No podrás HIT	Moderatto
4560832	La camisa negra	Juanes
4560682	Gasolina HIT	Daddy Yankee
4561020	Nada fue un error	Coti, J. Venegas, P. Rubio
4561280	Lo que pasó pasó	Daddy Yankee
4561281	Para tu amor	Juanes
4561282	Un alma sentenciada	Thalia

TONOS DE JUEGOS

CLAVE	CANCION
4560667	Zelda
4560713	Halo2 HIT
4560714	PacMan
4560715	Mario Bros HIT
4560716	Final Fantasy XI
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4560720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider HIT
4560744	Alone in the dark

CINE Y TV

CLAVE	CANCION
4560704	20Th Century Fox
4560703	Quiero mover el bote
4560707	Mision imposible
4560708	StarWars
4560711	Harry Potter HIT
4560705	Los locos Adams
4560710	Batman
4560712	Looney Tunes
4561262	Pink Panther HIT
4560668	Beetlejuice
4560709	Siempre Cola
4560972	The Simpsons HIT

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560689	Hollaback girl HIT	Gwen Stefani
4560690	Don't phunk with my heart HIT	Black Eyed Peas
4560691	He wasn't	Avril Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer López
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostea din tei	O Zone
4560693	PIMP	50 Cent
4560696	New York New York	Frank Sinatra
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4561267	Tripping HIT	Robbie Williams
4561268	Hung up HIT	Madonna
4560866	Wishing I was there	Natalie Imbruglia
4560829	Learn to fly	Foo Fighters
4560895	Gonna make you sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost witness	7 Colours
4560897	Avenue	Paul Van Dyk
4560898	Zombie nation	Kernkraft 400
4560899	Trouble with Coldplay	RW Engle
4561277	With or without you	U2
4561275	Vertigo	U2
4561274	Sunday Bloody Sunday	U2
4561276	Where the streets have no name	U2
4561270	Angel of Harlem	U2
4561271	New Years Day	U2

panchos



¡Diviértete regalando Pancho-animados a tus amigos!

Envía la clave de la IMAGEN, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "PANCHO ANTRO" ENVÍA 4560908 5518123987 AL 25888

...o para bajar la imagen a tu celular, envía la clave de tu IMAGEN al 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

DJ PANCHO1 CLAVE: 4560906 · DJ PANCHO2 CLAVE: 4560907 · PUNCHIS CLAVE: 4560907 · QUE PACHO CLAVE: 4560910 · TORNA CLAVE: 4560911 · PANCHO ANTRO CLAVE: 4560908

$13.00 + iva

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...*

CLAVE	TONO
4560650	Que pachó... qué pachó...
4560651	Quiubolax!
4560656	Pancho Reggaeton

* Aplican compatibilidades para tonos reales

ENVIA la clave de tu TONO al 25888

$13.00 + iva

IMÁGENES

$13.00

Envía la clave de tu imagen favorita al 25888

Ejemplo: Envía 4560513 al 25888

MASCOTAS

4560496 · 4560500 · 4560513 · 4560504 · 4560525 · 4560507

4560931 · 4560936 · 4560935 · 4560941 · 4560942 · 4560948 · 4560938 · 4560335 · 4560034 · 4560043 · 4560945 · 4560447 · 4560932 · 4560934 · 4560946 · 4560933

4560295 · 4560329 · 4560334 · 4560282 · 4560336 · 4560514 · 4560344 · 4560421 · 4560422 · 4560501 · 4560342 · 4560343 · 4560327 · 4560362 · 4560379



¡Deja a todos fuera de lugar con tus conocimientos de Futbol



Envía la clave que escojas al 25552 para recibir un mensaje

$3.00

GRUPERAS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4561279	Desvelado	Bobby Pulido
4560724	Mesa que más aplauda HIT	Climax
4560785	Una de dos	Mariana Seoane
4560726	El venao	Wilfrido Vargas
4560728	De reversa mami HIT	El Símbolo
4560729	1 2 3	El Símbolo
4560730	Golosa	King África
4560731	Amor prohibido	Selena
4560732	La vida es un carnaval	Celia Cruz
4560782	Sabes a chocolate	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560796	Volveré HIT	K-Paz de la Sierra
4560802	Loco por ti	Victor García
4560834	Vanidosa	Bobby Pulido

ROCK

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560761	Frijolero	Molotov
4560697	She will be love	Maroon 5
4560699	We will rock you HIT	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4560733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripe
4560886	86	Greenday
4560912	Like a stone	Audioslave
4560913	My own prision	Creed
4560914	One last breath HIT	Creed

¿CÓMO SE DICE...

$3.00 + iva



Suegra en alemán? y más... Descúbrelo y muérete de la risa

Envía 4560016 al 25552

GALLETA DE LA FORTUNA

$3.00 + iva



Conoce tu suerte según la filosofía China

Envía 4560017 al 25552

CHISTES

$3.00 + iva

Descarga miles de carcajadas

Envía 4560015 al 25552

¡NUEVO! ¡¡Entérate de las últimas noticias del mundo de los videojuegos!!

$3.00 + iva

Envía 4561278 al 25552

Horario de Atención 10:00 am a 6:00 pm

Distrito Federal 5208-74-94

Del Interior 01.800.PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible.

Harvest Moon® Magical Melody

¡Cosecha de nuevo en el Nintendo GameCube!

Las grandes sagas no siempre requieren de violencia, disparos o espadas; Harvest Moon es un claro ejemplo de esto, y para muestra, tenemos esta nueva versión para el GCN. Aunque comparte similitudes básicas con otros títulos de la serie, en Magical Melody te encontrarás con nuevos personajes, pueblos, y una historia diferente. ¿Tendrás una vida exitosa y ejemplar dentro de Harvest Moon? ¿Conocerás a alguien especial para casarte? No esperes más y acompáñanos en este paseo por Magical Melody, pero no te olvides de traer contigo mucho entusiasmo y determinación, pues los necesitarás.



Compañía: Natsume.
Desarrollador: Marvelous Interactive.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Simulación.
Jugadores: 1-4



Una historia musical

La entidad conocida como **Harvest Goddess** (la Diosa de la Cosecha) ha sido convertida en piedra, y los **Harvest Sprites** necerequierensitan de tu ayuda para volverla a su forma original. Necesitas recolectar las Musical Notes esparcidas a lo largo del juego para que la diosa recupere su apariencia. Las 100 Musical Notes serán tu objetivo; para obtenerlas deberás realizar diversas tareas y cosas, como conseguir y enviar cierta cantidad de *items*, ganar festivales, o haciéndote amigo de los animales salvajes de los alrededores de tu granja. ¡De ti depende el regreso de la querida **Harvest Goddess**!



Un digno representante de la serie



Harvest Moon: Magical Melody está rebosante de cosas y detalles familiares en los demás títulos de la serie; quienes disfrutan de estos juegos saben que ya son una tradición y por ningún motivo pueden faltar en cada edición. Muchas cosechas, diversas variedades de animales para cuidar y atender, festivales por montones en los cuales puedas participar, y eventos especiales son el tipo de características a las que nos referimos. La diversión no puede parar cuando se trata de la emotiva experiencia de vivir dentro de **Harvest Moon**. En esta ocasión **Magical Melody** nos presenta éstos y más detalles para hacerte sentir como en casa y que disfrutes cada día dentro de tu granja. Pero no te preocupes si nunca te has hecho cargo de un rebaño, o de una cosecha; es tan sencillo que aprenderás antes de lo que crees.





Los personajes están llenos de vida, conócelos a todos.

¡Una decisión importante!

No todo en **Harvest Moon** es trabajar y trabajar de sol a sol; una tarea bien cumplida también merece su recompensa; por ejemplo, puedes ir a los eventos del pueblo y conocer a mucha gente durante tus actividades diarias. No es de extrañarse que conozcas a una persona especial y, quién sabe, tal vez hasta quieras dar un gran paso dentro de tu vida: casarte. Contraer nupcias no es como comprar cosas para tu granja; cada género tiene a diez prospectos potenciales con las que podrás casarte. Siendo algo importante, debes conocer a cada uno de éstos y tratarlo por un tiempo; el cortejo no se hará esperar y tendrás que ser detallista y comenzar una relación. Cuando tomes la decisión, ¡organiza una gran fiesta e invita a todo el pueblo!





Variedad y calidad

Tu granja será mejor reconocida si está bien surtida y produce una buena diversidad de suministros. Puedes comprar semillas y cultivar varios tipos de cosechas y árboles, así como criar vacas, ovejas, caballos y gallinas. Todo requiere de un cuidado especial; alimentando eficientemente a tus animales y conservando bien tus sembradíos, tendrás mejores resultados para obtener productos y venderlos a precios razonables; también puedes ir de pesca para ampliar tu menú. Pero ten cuidado: si dejas abiertas las cercas de tus establos, ¡tus animales pueden ser atacados por fieras salvajes durante la noche!





¿Azul o rosa?

Para personalizar aún más tu vida dentro de **Magical Melody**, desde un principio se te pedirá que elijas qué género de personaje quieres controlar. Chicos y chicas podrán personalizar su "yo virtual" de **Harvest Moon** para comenzar en su granja y conocer a mucha gente para interactuar; siempre es más cómodo tener la facilidad de elegir género en este tipo de juegos, pues te permiten tener una visión más realista y una perspectiva de acuerdo con tu personalidad. Aunque la diferencia de géneros no tiene importancia en el momento de cosechar, cuidar a tus animalitos o realizar tus labores, seas niño o niña, tus obligaciones serán las mismas.



¿Harvest PokéMoon?

No, no creas que deberás entrenar a tus vacas para combatir. Nos referimos a la similitud de tener un rival directo con tus mismas visiones y objetivos. Tu productividad diaria será puesta a prueba contra la de tu contrincante (quien será del género opuesto al tuyo), además de competir contra él/ella durante los festivales del juego. A pesar de ser una contienda amistosa, no debes confiarte, pues tendrá tantas ganas como tú de convertirse en el/la mejor granjero/a; y no se detendrá a descansar sabiendo de tus planes por conseguir el mismo reconocimiento.



Cosas extras, de regreso a Japón

Normalmente nos sentimos decepcionados por los títulos que no llegan a nuestro continente, pero en esta ocasión tenemos un caso distinto. Debido a los elementos extras añadidos a las versiones fuera de Japón de **Magical Melody** (más eventos, más cosechas y gameplay extendido), esta versión fue lanzada nuevamente en el Lejano Oriente como una edición especial: **Harvest Moon: Poem of Happiness**. Es un alivio que en América sólo tengamos una sola con todas las cualidades de este gran título de **HM**.

Expande tus horizontes

Como en todo **HM**, comenzarás con una pequeña granja que requerirá de arduo trabajo para dar frutos; no podrás cultivar demasiado, y tampoco tener muchos animales por el momento; pero si trabajas duro y tenazmente, venderás elementos para comprar más cosas y con el tiempo expandir tu granja. Al acrecentar la extensión de tus áreas de cultivo podrás tener una mayor producción, o distintos tipos de cosecha; al igual que tus animales. Otro factor a considerar es sin duda la herramienta indispensable para poder llevar tu granja; compra palas, picos, etc., pues no podrás cultivar con las manos solamente.







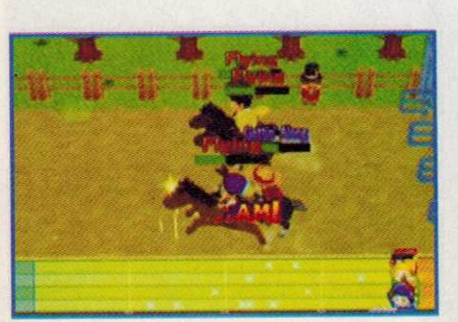
Magical Melody es una de las mejores versiones de la serie Harvest Moon; tiene detalles tradicionales e implementa nuevas formas de vivir en la granja.

Para cuatro granjeros

En **Harvest Moon: Magical Melody** encontrarás minijuegos para que participen hasta cuatro personas a la vez; obviamente todos tienen temáticas basadas en la granja y sus labores. Además de ser muy divertidas, estas competencias son una buena oportunidad de medir tus habilidades contra otros jugadores y ver tus "debilidades" y virtudes como granjero. Son en parte convivencia y en parte práctica para desarrollar una mayor pericia en tus actividades dentro y fuera de la granja.

¡La granja te espera!

A pesar de que a muchos jugadores no les atraen los títulos de simulación, **Harvest Moon** tiene un estilo sumamente atrayente. Su *gameplay* es muy amigable y los personajes tienen un carisma que te hace desear volverlo a jugar. **Magical Melody** es una de las mejores versiones de la serie, y nos ofrece muchos elementos, tanto nuevos, como tradicionales. Si disfrutaste títulos como **Animal Crossing** o **The Sims**, no puedes perderte la oportunidad de ser un granjero (o granjera) en esta mágica y musical experiencia para el Nintendo GameCube.





Ranking

Crow 7.5

Básicamente es lo mismo que las versiones anteriores; son relativamente pocos los cambios que hacen a esta secuela; más que nada, son actualizaciones al mero estilo de los sistemas operativos que modifican un par de detalles para lanzar su nueva plataforma. **Harvest Moon** es una opción bastante buena para los fans de la simulación, pero hasta para ellos puede ser repetitivo. Siento que le hace falta un verdadero giro a la serie y no simplemente que puedas elegir un hombre o mujer como personaje principal. Quizá un **Harvest Moon: Urbano**, o algo así como ocurrió a los **Sims**.

Master 8.5

Los juegos de **Harvest Moon** siempre me han gustado mucho, sirven bastante para relajarse, y **Magical Melody** no es la excepción; es un muy buen juego de simulación. De las principales mejoras que encontraremos está que ya podrás elegir si quieres ser un granjero o granjera, lo que evitará una versión idéntica del título, estando enfocada al público femenino. Debido a todas las actividades que puedes realizar para mejorar tu granja o para divertirte en el pueblo, no te cansarás de él nunca, ya que se puede decir que no tiene fin, y cada vez que lo juegues podrás hacer algo diferente.

Panteón 8.5

Los juegos de simulación nunca me han atraído mucho; pero para toda regla hay una excepción y en este caso es la serie **Harvest Moon**. Más allá de las actividades básicas de cultivar, cosechar, criar ganado, etc., **Magical Melody** nos hace experimentar muchas cosas sumamente interesantes, como el encontrar pareja -y cortejarla-, para después casarse. Además de todo, los personajes son muy graciosos y la ambientación te sumerge dentro de la historia y la granja como nunca antes. Dale una oportunidad y verás que no miento; en verdad es muy divertido.



1 10


hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo

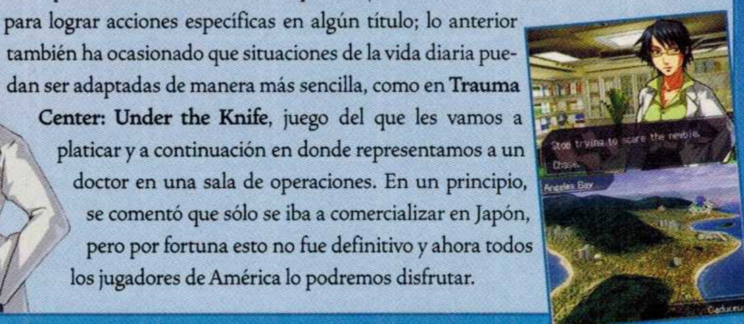
GAMEVISTAZO

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

ATLUS



El Nintendo DS nos ha permitido disfrutar los videojuegos a un nuevo nivel permitiéndonos hacer cosas que antes no se podían, como controlar a un personaje con tan sólo tocarlo, o usar nuestra voz para lograr acciones específicas en algún título; lo anterior también ha ocasionado que situaciones de la vida diaria puedan ser adaptadas de manera más sencilla, como en **Trauma Center: Under the Knife**, juego del que les vamos a platicar y a continuación en donde representamos a un doctor en una sala de operaciones. En un principio, se comentó que sólo se iba a comercializar en Japón, pero por fortuna esto no fue definitivo y ahora todos los jugadores de América lo podremos disfrutar.



Concéntrate en tus operaciones

Ahora pasemos a lo importante, el *gameplay*; cada paciente que llegue a nuestras manos, va a presentar diferentes síntomas, y de acuerdo con ellos deberemos tomar una decisión, que la mayoría de las veces será una cirugía. En la pantalla superior del NDS vamos a ver a una linda enfermera que nos asistirá durante la operación: al mismo tiempo, podremos ver un reloj que nos muestra el tiempo de vida que le queda al paciente, así como otros indicadores vitales. Todo lo bueno sucede en la parte de abajo; con el *stylus* debes realizar los cortes en los órganos vitales que requieran atención, pero debes tener mucho cuidado en no moverte demasiado, porque de lo contrario agravarás la situación. Lo más difícil de todo está en función con el tiempo que te dan para los cortes, es muy poco, y a veces, cuando se necesita un corte preciso te presiona bastante, por lo que se ha incluido un movimiento especial (sí, lo sabemos, suena raro pero eso es), en el que puedes ver las acciones de manera más lenta, como si estuvieras jugando **Matrix**.









Al estilo nipón

Los gráficos del juego son buenos; no son una maravilla, porque pudieron ser mucho mejores, pero digamos que cumplen su cometido. Todos los personajes, están realizados al estilo **anime**, ya sabes, las clásicas expresiones de enojo y felicidad no van a faltar; esto se nos hizo una buena idea, porque resaltan la personalidad de los personajes y avivan los momentos de tensión. Musicalmente no ofrece nada relevante, pero bueno, no es un RPG o un juego de aventuras donde este aspecto es tan importante, por lo que no representa algún problema. Una vez que termines la historia, tendrás acceso a una opción, donde podrás revivir todas las operaciones en las que participaste, perfecto para que practiques y no pases los capítulos con "el alma en un hilo".

Limpia tu nombre

En el modo principal del juego representamos a un doctor de nombre **Derek**, quien no tiene muy buena fama, ya que cuando fue necesaria su intervención, casi pierde al paciente, por lo que todos sus colegas lo critican demasiado. Justo cuando la situación no se podía poner peor, un virus comienza a cobrar víctimas rápidamente, por lo que en el hospital no se dan abasto, y debes ayudarlos a que todo salga de la mejor manera, lo que ocasionará que puedas demostrar tu valía como médico y además salvar a varias personas. La historia, la verdad, es más elaborada de lo que nos imaginamos, y da uno que otro giro, lo que te mantiene siempre atento a lo que pueda pasar.



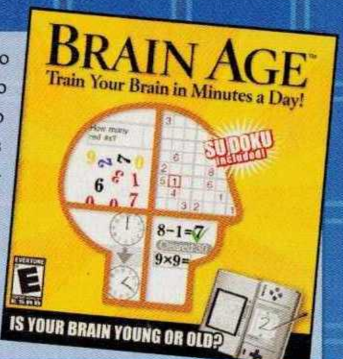


Una vida está en tu Stylus

Hemos visto muchos juegos que sólo utilizan la pantalla táctil para facilitar la interface con el usuario, y no se preocupan en que esto ayude a mejorar el *gameplay* o en ofrecernos nuevos conceptos; por eso **Traume Center: Under the Knife**, resulta tan buena opción, porque es una experiencia totalmente nueva. El único punto "malo" que le encontramos, fue su duración, ya que lo puedes terminar en una tarde, pero se compensa por lo divertido que es pasar cada caso. No dudamos en recomendártelo, e igual y hasta decides convertirte en doctor.

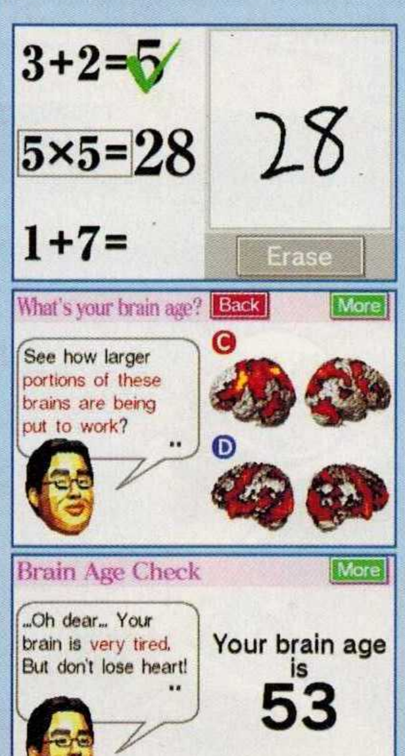


¿Cuántas veces no habremos oído la frase "los videojuegos no dejan nada bueno? Un sin fin de veces, obvio, sabemos que no es cierto, pero para que quede todavía más claro, Nintendo nos trae un "juego" en el que para avanzar, no usaremos nuestra habilidad con el control, sino nuestra habilidad mental en varios problemas de lógica. Este título ya tiene rato que salió a la venta en Japón, y fue todo un éxito, y a pesar de que consideramos que su estilo no es tan atrayente en nuestro continente, será una especie de parte-aguas en ese aspecto. Esperemos no estar equivocados.



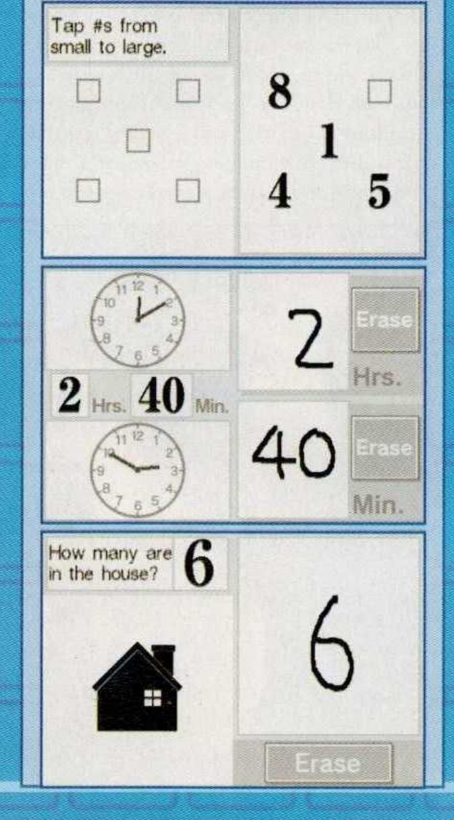
Si tienes seis dulces y te quitan...

Cuando comienzas a jugar, te presentan problemas muy sencillos en apariencia, como cuando es "2+1" o "3x2", lo cual de ninguna manera debe representar un reto, ¿o sí? pues resulta que si te tardas más de la cuenta en resolverlos, vas a perder puntos valiosos que afectarán tu calificación al final. Los resultados los vas a escribir con el *stylus* en la pantalla táctil, la cual reconocerá sin problemas lo que ahí dibujes. Por cierto, la forma de tomar el Nintendo DS cambia un poco, ya que lo debes agarrar como si fuera un cuaderno, o sea, de lado, esto con toda la intención de que los números y operaciones quepan mejor en pantalla.



Habla alto y claro

No sólo la pantalla táctil se usa en las actividades que nos presenta el juego; también usaremos el micrófono en varias de ellas; por ejemplo, tenemos una donde hay que leer un texto (en inglés), en el cual aparecerán varias veces palabras con nombres de colores, pero estás a su vez, tienen un color distinto....si no nos entendiste no te preocupes, nosotros tampoco je je je, ya en serio, por decir, veremos la palabra "Blue", pero en color Rojo, y lo que debemos hacer es pronunciar la palabra, pero por alguna razón, el cerebro reconoce primero el color y muchas veces acabas diciendo el nombre del color, lo cual quiere decir que te están confundiendo.



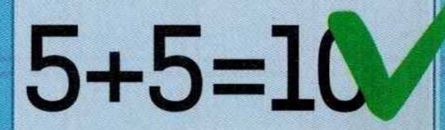
Como tener un maestro en casa

Con la frase de arriba muchos ya debieron haber salido corriendo, pero permítanos explicarles mejor la idea. Resulta que en Japón, un profesor de nombre **Ryuuta Kawashima** realizó una investigación donde encontró que mientras más ejercicios mentales se hagan a diario, más aumentará nuestra capacidad creativa y nuestra retención. Basándose en lo anterior, se desarrolló este título donde todas las experiencias del famoso profesor estarán enfocadas en reducir la edad de nuestro cerebro, ya que según el estudio, al crecer se va perdiendo cierto "instinto" que nos hacía resolver problemas de manera rápida cuando éramos más jóvenes.



¿Te lo explicamos con manzanas?

Brain Age es una muy buena idea, que intenta darle otro enfoque a los videojuegos, volviéndolos más atractivos para las personas que casi no juegan. Tal vez te parezca raro, pero lo cierto es que resulta muy divertido y hasta sin querer vas a estar haciendo operaciones mentales aunque no estés jugando. Si quieres descansar un poco de las carreras o de las peleas en tu NDS, esta es la mejor opción, en verdad, pruébalo, no te vas a arrepentir.





¡La manada está de regreso!

Han pasado muchos años desde que **Sid**, **Diego** y **Manfred** vivieron los más divertidos problemas al llevar al pequeño bebé con su tribu; ahora regresan a la acción en la secuela de la exitosa película listos para hacernos reír de nuevo. Los videojuegos no podían quedarse atrás; Vivendi nos trae esta alocada aventura para el GBA, el NDS y, por supuesto, para Nintendo GameCube, de lo cual te vamos a hablar en esta ocasión.



¿Meltdown?

La historia de la cinta –y también del juego- gira en torno al final de la era de hielo. Todos los animales de la época por fin disfrutarán de campos verdes, pozos de alquitrán y otras bondades del calentamiento global; pero cuando descubren que la inmensa cantidad de agua inundará su valle, deberán hallar la forma de advertir a todos los demás animales del peligro, y por supuesto, encontrar la manera de evitar el mayor daño posible.



¡Juégalo!

Ice Age 2: The Meltdown es una genial opción para todo tipo de videojugadores; es muy divertido y te hace revivir las experiencias de la película. Si eres muy aficionado a **Ice Age**, también te recomendamos las versiones de Game Boy Advance y Nintendo DS; así podrás llevar a toda la pandilla del hielo a donde quieras. El punto malo del juego es que como está enfocado a todas las edades, no tiene demasiada dificultad; aquí los clásicos "acabajuegos" no tendrán problema en terminarlo rápidamente.



Los héroes

Manny, **Diego**, **Sid** y el mismísimo **Scrat** son los personajes disponibles en **Ice Age 2: The Meltdown**. Dentro de cada etapa deberás correr, nadar, saltar y escapar de los peligros del cambiante entorno. Dentro de esta aventura para GCN experimentarás toda la acción y emociones de la película; el punto bueno de la adaptación a videojuego de la cinta es que tenemos la oportunidad de vivir distintos eventos que no viste en los filmes.





Cada vez menos frío

Además del modo principal, en **Ice Age 2** encontrarás una gran variedad de minijuegos bastante divertidos; cada uno de ellos está ambientado al estilo **Meltdown**, es decir, menos hielo y más géiseres, ríos y cosas similares. Si creías que era divertido peligrar en el hielo, ¡espera a nadar por tu vida en las corrientes de agua, y "surfear" sobre un bloque de hielo! Los escenarios están llenos de detalles y tienen muchos elementos conocidos como los personajes, por ejemplo, los cuales están muy bien realizados... ¡hasta casi parece que estás jugando la película!





GUILTY GEAR DUST STRIKERS

MAJESCO



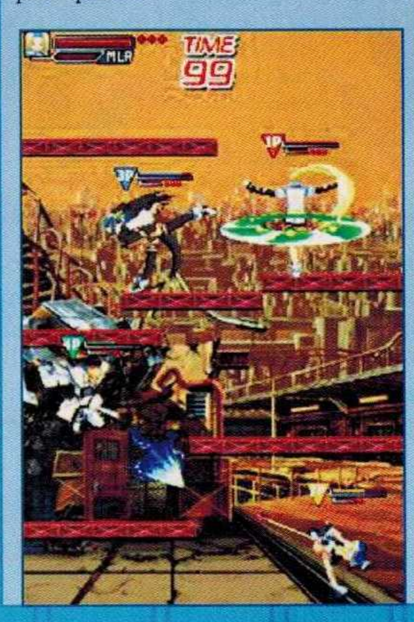
Acción para el NDS

La serie de **Guilty Gear** llega al Nintendo DS en una excelente propuesta para los fans del género de peleas. Si no has jugado alguna versión anterior de esta exitosa franquicia, no debes preocuparte: **Guilty Gear Dust Strikers** combina el estilo normal de un juego de pelea tradicional (específicamente nos recuerda mucho a **Samurai Shodown**), con la diversión de **Super Smash Bros. Melee**. Es muy fácil de aprender a jugar, pero ¿tendrás la habilidad para convertirte en el mejor de **Dust Strikers**?



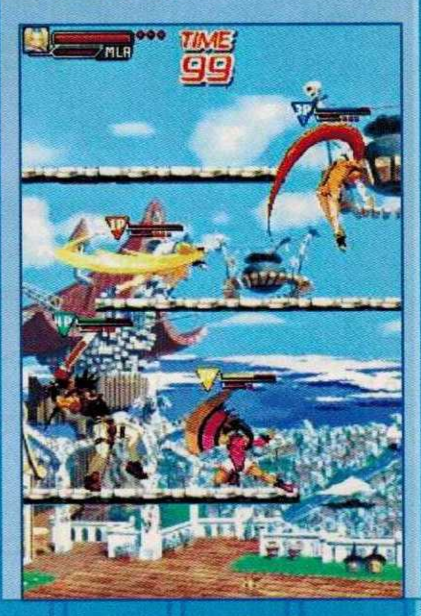
Un buen juego de peleas

Son 21 personajes conocidos de la serie los disponibles en este juego; el cambio más radical del estilo es la temática del combate; como te mencionamos, es muy parecido a **Smash Bros.**, en donde podrán participar hasta cuatro personas simultáneas en la misma pelea. Los escenarios tienen plataformas y elementos que afectan el encuentro; puedes moverte por toda el área sin problemas, tomando en cuenta las limitantes de cada etapa, por supuesto.



¿Crees poder conmigo?

Las reglas son muy básicas: deben pelear entre sí utilizando todos los recursos posibles; el último peleador que quede en pie será el ganador. **Sol**, **Badguy**, **Potemkin**, **May** y **Dizzy** serán algunos de los gladiadores a elegir en **Dust Strikers**; procura jugar con todos para conocer sus habilidades, así como sus debilidades y virtudes; de esta manera podrás ver con cuál te acomodas mejor. Recuerda que al practicar con varios personajes, sabrás a lo que te enfrentas en la batalla.



Movimientos y Robo-Ky

Otra de las características a mencionar de **Dust Strikers** es el personaje **Robo-Ky**; se trata de un autómata a quien puedes configurar a tu gusto con movimientos de los demás para elegirlo en las peleas. Ahora no tendrás oportunidad de quejarte si a un combatiente le faltan poderes, o si otro no tiene ataques poderosos; con **Robo-Ky** podrás tener a varios personajes en uno; por supuesto, debes conseguir sus movimientos en ciertos modos del juego para poder configurarlo. Otra cosa interesante es el cambio de estatus; es decir, podrás afectar a un contrincante con estatus como envenenamiento, quemarlo, o poner trampas con bombas y cosas por el estilo.





100% recomendable

Guilty Gear Dust Strikers es un juego bastante recomendable para los fans del género; sus seis modos de juego y los minijuegos que incluye lo hacen una excelente opción para tu NDS; invita a tus amigos a una buena reta y verás a lo que nos referimos. El uso de las dos pantallas para tener escenarios más grandes es muy bueno; si disfrutaste de las versiones anteriores de **Guilty Gear**, notarás la diferencia de estilos, pero verás cómo se implementaron bien las nuevas opciones sin perder la base de la serie.



The Rub Rabbits!™

Compañía: Sega.
Desarrollador: Sonic Team.
Categoría: Minijuegos.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

En el año y medio que tiene de vida el Nintendo DS, han aparecido muchos juegos que aprovechan las ventajas del sistema, creando nuevos conceptos; como ejemplo tenemos Lost in Blue o Electroplankton. Pero uno de los que más han llamado la atención fue sin duda Feel The Magic, ya que a pesar de basar su gameplay en minijuegos como Wario Ware, tenía un estilo propio, donde la temática principal era el amor. Pasó el tiempo y sucedió lo obvio; se anunció su secuela, que tenía la difícil tarea de por lo menos mantener el nivel mostrado en la primera parte, lo cual no fue así, porque la ha superado por mucho, y ahora tenemos un juego mucho más divertido y dinámico.

Nunca olvidaré aquel día

En la primera parte de esta serie, hicimos hasta lo imposible (literalmente) para que una chica se fijara en nosotros, nos costó mucho trabajo, pero la recompensa al final fue la mejor de todas: el amor de esa persona especial. Pero cuando todo parecía que iba sobre ruedas, y que a nuestro alrededor predominaba el color rosa, aparece una misteriosa joven, que se ha enamorado del protagonista... y no le importa lo que tenga que hacer, ella piensa separarlos, para quedarse con el corazón del muchacho. No, no es la historia de ninguna telenovela, sino la de este título, así que como puedes notarlo, el desarrollo será de lo más peculiar que hemos visto.



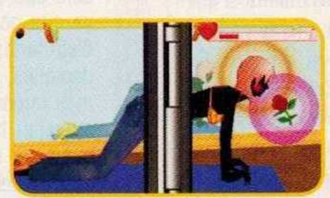
Sólo tengo ojos para ti

Después de tanto lío, ¿crees que valga la pena voltear hacia otro lado? ¡Claro que no!, por lo que el objetivo en esta aventura será evitar todos los coqueteos y planes de la otra muchacha; sabemos que no será nada sencillo, pero sí que valdrá la pena. Todo esto lo tienes que realizar exactamente de la misma manera que en **Feel the Magic,** es decir, pasando minijuegos. En casi la mayoría de éstos empleas la pantalla táctil, y en un porcentaje menor los de micrófono, cosa que la verdad no entendemos, ya que hubiera sido ideal para muchos minijuegos; pero, bueno, se compensa un poco con el hecho de que para varios stages deberemos girar el Nintendo DS 90 ó 180 grados, para tener una mejor perspectiva de la situación.



Así te fui queriendo a diario

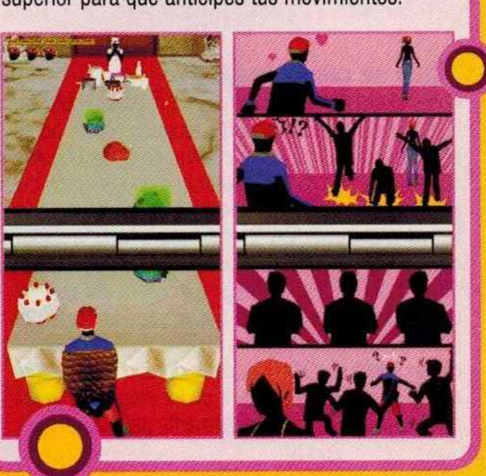
El modo principal de historia tiene 37 niveles, en los cuales vamos a defender nuestro amor; hay uno que otro minijuego que se repite, pero no afecta para nada a la gran variedad que encontraremos. Todos representan situaciones que en la realidad no pueden suceder... ¿o sí? Bueno, para que te quede más claro a qué extremo pueden llegar, te vamos a describir algunos de los minijuegos que más nos llamaron la atención.





Amor a primera vista

Uno de los primeros minijuegos relata la historia de cómo conociste a tu amada en unas escaleras eléctricas; ella bajaba y tú subías... qué caprichoso es el destino, ¿verdad? El caso es que ahora debes subir lo más rápido que puedas para encontrarla y decirle que estás loco por ella. El personaje comenzará a subir las escaleras en reversa; esto se mostrará en ambas pantallas, siendo la de abajo donde nosotros intervenimos; con el *Stylus* debemos mover al "Romeo" de izquierda a derecha, evitando que unos molestos peleadores de sumo te impidan llegar a tu objetivo (sí, sabemos que no tienen nada que ver, pero nosotros no programamos el juego). Aquí te recomendamos ir checando la pantalla superior para que anticipes tus movimientos.



Evita caer en manos equivocadas

La chica que quiere separarlos hará de todo, pero de todo por atraer tu atención, incluso secuestrarte. Ya que te tiene cautivo, va a usar varias tácticas para sacarte de la cabeza a tu novia: una de las más divertidas es que te va a atar a una silla y te colocará en un extremo de una mesa, mientras ella, estando del otro, te lanzará comida, la cual tú debes de elegir, ya que así como aparecerán pasteles, también existirá comida "caduca"; aquí con el *Stylus* desplazas al personaje. Otro muy ingenioso es donde, sin desatarte aún, te cuelga y comienza a arrojarte corazones, los cuales debes literalmente patear para no caer ante sus encantos. Lo chistoso de este minijuego es que tienes que colocar el NDS como si estuviera recostado, lo que abre varias posibilidades.



Defiende a tu pareja

Lo peor de todo es que encima de tener que lidiar con "la otra", habrá sujetos que van a querer "bajarte" a tu novia, por lo que también de ellos te deberás cuidar. Por mencionar, hay un nivel donde varios pretendientes desesperados por que tu chica los mire, van a llegar del aire... así como lo estás leyendo: van a usar una especie de planeadores para colocarse lo más cerca posible de tu amada, y tú debes evitarlo disparándoles con un arma muy peculiar, la cual activas con el *Stylus*, y en la pantalla superior vas viendo cómo caen tus rivales como "moscas". Este minijuego resulta muy parecido al que viene dentro de **Mario 64** para NDS, donde con una resortera debes derrumbar varias bombas.

Cita para cuatro

Si le hubieras podido poner un modo extra a la versión anterior, ¿cuál hubiera sido? A ver, vamos a leerte la mente, concéntrate... ya está, te hubiera encantado un modo para cuatro jugadores, ¿verdad? Pues a nosotros también, y para regocijo de todos, en **The Rub Rabbits!** se ha incluido esta modalidad. Hay varios tipos de juego para esta opción: en una, los cuatro deberán participar cada uno con su NDS, en competencias muy demandantes como una en la que hay que dominar una pelota de playa entre los cuatro, y obviamente el que no esté atento y se le caiga, pierde y así se continúa hasta encontrar un ganador. En otra opción, con un solo NDS pueden jugar cuatro personas; aquí la cosa se trata de presionar una serie de botones, al terminar pasas el DS y ese jugador tiene que seguir con la secuencia; pero el que se lleva las palmas por la originalidad, es uno donde dos personas contestan un cuestionario, y luego de eso, parten un pastel, de donde "nacerá" un bebé, cuyas cualidades dependerán de lo que hayan contestado. Muy divertido.







¿Cuál se me ve mejor?

Cuando una mujer hace esta pregunta, cuidado con lo que respondas, ya que puedes perder horas o incluso días de tu vida, esperando en lo que ella decide qué ponerse; lo bueno que con la chica del juego no tienes este problema, ya que tú eres el que le indica qué usar, porque tu trabajo te va a costar obtener las prendas. De acuerdo con el desempeño que tengas en los minijuegos, te van a dar puntos, que podrás cambiar por trajes para tu novia; lo interesante es que puedes realizar varias combinaciones hasta que una sea de tu agrado. Esta opción es tan completa, que vas a poder elegir si quieres que use guantes u otro aditamento para las manos.

Como un arcoiris

Los gráficos del juego son supercoloridos, y te transmiten siempre una sensación de romanticismo o drama según la situación; por otro lado, aunque los personajes sean como sombras, todos sus movimientos son muy reales, están muy bien trabajados, y ni qué decir de las estructuras que aparecen como los edificios, mesas, etc., todo en un ambiente 3D que se conjuga de manera perfecta con la acción. La música es también excelente; al igual que la primera parte, es muy pegajosa, los temas son tan chistosos que los vas a estar tarareando por días. En los aspectos técnicos, no hay queja alguna.

El amor es para toda la vida

The Rub Rabbits! es un juego extremadamente divertido, que a pesar de seguir el mismo concepto de su precuela, se siente diferente, sobre todo por las nuevas opciones de minijuegos. Algo más que destacamos de este juego, es la manera en la que utiliza las pantallas del NDS, ya que hasta donde recordamos, en ningún juego se tenían que girar para poder participar en la acción. Este título te lo recomendamos ampliamente, porque con todas las modalidades que incluye, te va a divertir bastante, en especial si lo juegas con más personas; no importa si sólo usas un NDS o varios, la diversión es constante.









Master 8.5

Este tipo de juegos me gusta mucho, ya que no necesitas estar horas para disfrutarlo; con unos minutos que le dediques, te vas a divertir, eso es lo más importante. El humor con el que manejan la historia te hará reír bastante, ya que son fuera de lo común, como cuando debes pelear con cocodrilos. Yo creo que el juego es algo corto en su modo principal, pero el *multiplayer* lo compensa, y más porque para algunos sólo será necesario un Nintendo DS. No considero que sea un juego que botes luego de un rato, como dice Panteón; más bien es un logro basado en originalidad y talento.



Crow 8.0

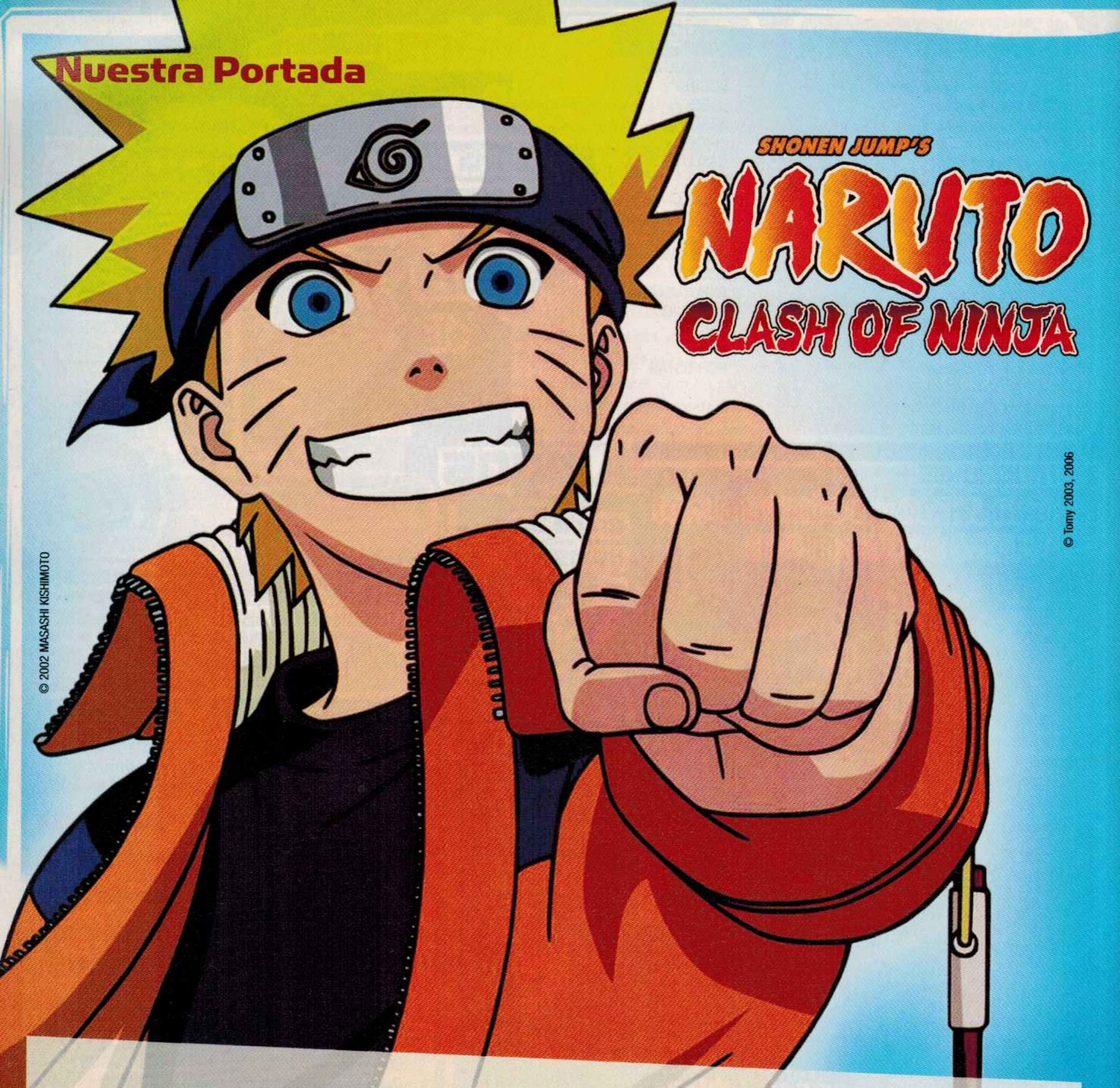
Este es el clásico triángulo amoroso pero ahora visto en forma divertida. Pienso que el concepto de los minijuegos está por demás explotado con series como **Wario Ware**, y lo peor es que son pocos los que buscan una verdadera innovación. En el caso de **Rub Rabbits**, por lo menos se tiene una historia diferente, con un tema de actualidad que nos involucra en una serie de minijuegos donde se explotan las capacidades del NDS. La música también te pondrá a tono mientras buscas la solución a este conflicto "amoroso". Recomendado para los viajes cortos y momentos de ocio en general.



Panteón 6.5

La verdad es que no puedo decir mucho a favor de este juego; lo siento repetitivo y es una especie de **Wario Ware Inc.** para adolescentes curiosos. Puede divertirte un rato, pero después regresarás a jugar **Mario Kart DS**. El modo para varios jugadores salva un poco a The Rub Rabbits!, pero aceptémoslo, sólo es una actualización de la primera versión. La música pegajosa y el hacerte sentir que conquistas a alguien virtual no hacen a un buen juego; te recomiendo que inviertas en un título que no botes a las dos semanas. Si no puedes conseguir una cita real, ¡entonces juega **Rub Rabbits**!





Todos tenemos un poder oculto en nuestro interior... y es decisión nuestra si lo usamos para el bien o para el mal

Desde finales de los años 90 -con **Dragon Ball**- que no recordamos otra serie con el mismo éxito, aunque parece que su predecesor, o al menos un muy cercano perseguidor, ha llegado con la animación de **Naruto**. Esta serie que comenzó en 1999, en Manga, no ha hecho otra cosa que recibir buenas críticas; y es que aunque muchos pudieran pensar que se trata de un simple "clon" de las aventuras de **Goku**, no es así, ya que reúne todos los elementos necesarios para ser catalogada como una de las mejores de todos los tiempos, tomando como base su gran historia. Era lógico que debido a su éxito arrollador, existieran adaptaciones a videojuegos, y en Japón han aparecido bastantes para todas las consolas de Nintendo y en varios géneros, pero por una u otra razón, no se habían comercializado en América, sino hasta ahora, que tenemos la oportunidad de disfrutar, por ejemplo, de **Clash of Ninja**, un buen juego de peleas.

Lucha contra el destino

Hace muchos años, cerca de un pueblo conocido como "De la hoja", un demonio con forma de zorro y nueve colas desató el caos en la región: destruía montañas, eliminaba gente, en fin, era una verdadera crisis. Los ninjas del pueblo intentaron detenerlo, pero no podían ante su poder. La última esperanza es el cuarto **Hokage** (una de las personas más fuertes y sabias del pueblo, cuya misión es protegerlo ante cualquier peligro); el **Hokage** peleó con todo lo que tenía pero no pudo detener al Zorro, así que lo único que le quedaba era realizar una técnica prohibida para encerrarlo en algún lugar, aunque como compensación debía ofrecer su vida; no lo pensó mucho y así lo hizo... el pueblo y el mundo estaban a salvo.



Justo en esas fechas apareció un niño de nombre **Uzumaki Naruto**, quien tuvo una infancia muy triste y cruel, debido a que nadie le hablaba, todo mundo lo despreciaba, no existía alguien que lo comprendiera, pero a él no parecía importarle mucho, ya que todos sus esfuerzos estaban enfocados en la escuela de ninjas; su sueño era graduarse y convertirse en el legendario cuarto **Hokage**, para así ganar la admiración y respeto de la gente. Pasa el tiempo y **Naruto** sufre una depresión por no poder graduarse, por lo que, desesperado, roba un pergamino sagrado para de ahí realizar una técnica y así conseguir el título de ninja. Esa noche, **Naruto** debe defender a su maestro de un enemigo, que le dice el porqué de que toda la gente lo odia, porque dentro de él está.... el Zorro. Así es: dentro de **Naruto** fue encerrado el demonio con forma de zorro.



El sistema de pelea tal vez se te haga parecido al de la serie de Bloody Roar, y se debe a que este título lo desarrolló el mismo equipo creador; pero aun así, los elementos típicos de la serie, como los supermovimientos, le dan una esencia propia.

Ser el mejor cuesta trabajo

¿Qué tal la historia? Interesante, ¿verdad? Si no habías visto la serie, nos imaginamos que ahorita debes estar ansioso por conocerla; así que esperemos que pronto llegue a nuestro país; por lo pronto, podemos disfrutar de este título. Como comentamos en la introducción, el género elegido para este juego es el de las peleas, ya que son el "alma" de la serie. Los combates se realizarán bajo un ambiente 3D, lo que para muchos debe ser una mala noticia, ya que por lo regular, los juegos de combates en tres dimensiones siempre se desarrollan a un ritmo semilento; pero por fortuna no es así aquí, pues la movilidad ha sido el factor con el que los programadores trabajaron mejor; haz de cuenta que se juega tan libre como **Soul Calibur 2**, por ejemplo.



Tienes que aprender todos los movimientos de los personajes, ya que gracias a lo poco común que resultan algunos, podrás sorprender a tus rivales y así comenzar un combo.



Para ser el mejor, tienes que dominar los combos aéreos; no son muy difíciles, sólo recuerda que con un mismo botón puedes dar varios golpes a tu rival.



Las técnicas más famosas están presentes en el juego, como ésta, donde **Naruto** crea clones de sí mismo para causar mayor daño.



Los especiales no son tan complicados de marcar como en otros juegos del género, y pueden entrar en cualquier combo.

No tengas piedad por el enemigo

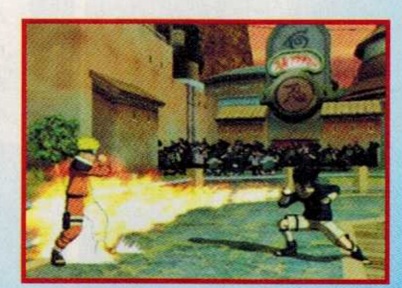
Vamos a tener a nuestra disposición los botones de golpe y patada, pero hay dos en los que debemos poner especial atención, que son el de counter y el de especial. El primero es el que le da el toque de estrategia a los enfrentamientos; son movimientos que detienen el ataque rival, y dan por un segundo la oportunidad de iniciar uno propio. Cada personaje los ejecuta de manera diferente, algunos más rápido y otros más lento, por lo que dependiendo con quién juegues, deberás ser más exacto en el momento de marcarlos. No puede haber juego de peleas en la actualidad que no posea técnicas especiales, y **Clash of Ninja** no es la excepción: se marcan con un solo botón, lo que permite que las ejecutes en cualquier momento, ya sea solas o en un combo.

Concentra tu energía

Ya que mencionamos los combos, hay que decir que son la esencia del juego... sí, ya sabemos que en cualquier juego de pelea hay combos, pero lo que sucede es que aquí son fundamentales; para que se den una mejor idea, tienen la misma importancia que en la serie de **Killer Instinct**. Lo que sí cambia en relación con el ejemplo de **KI** es la manera de marcarlos, ya que no necesitas hacer muchas combinaciones en el pad y los botones; de hecho, los puedes marcar con los puros botones y de vez en cuando presionando alguna dirección en el pad. Cuando te estén conectando un combo, tienes dos opciones: interrumpirlo o ver cómo tu energía se va como agua entre los dedos... ¡ja, ja, ja!; no, ya en serio, la interrupción es algo así como el **breaker** en **Killer**, sólo que aquí sí debes pensar más cuándo utilizarla, ya que al hacerlo, tu **Chakra** se verá reducido ¿No sabes qué es el **Chakra**? Sigue leyendo.

El **Chakra** es la energía interna que poseen los ninjas... **Seiya** y **Goku** (pero con otros nombres), que les permite realizar todos sus movimientos. Dentro del juego vamos a tener una barra en la parte inferior de la pantalla para medir este aspecto. Dependiendo de qué tan llena esté, será la cantidad de interrupciones que podremos marcar o de especiales. Para que siempre se mantenga en un nivel aceptable, te recomendamos proponer los encuentros, es decir, nunca te quedes esperando a que tu oponente te ataque para hacer algo; de este modo, si requieres marcar un especial o interrumpir un combo, no habrá ningún problema, ya que estarás preparado para la situación con tu barra de **Chakra**.

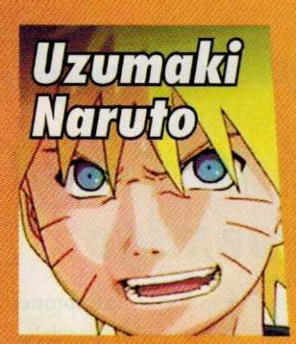
Para que nunca te aburras, el juego cuenta con varias opciones para que te entretengas. Obviamente contamos con la principal de historia, un modo VS para que te enfrentes a tus amigos o hermanos: el **Time Attack**, donde debes demostrar qué tan rápido eres derrotando rivales; **Survival**, para que dejes constatado cuántos enemigos venciste (y después mandes tu récord a la sección Los Retos); el típico **Training**, para que perfecciones todos tus combos antes de entrar en acción, y por último un apartado de Extras donde podrás ver cosas que consigas en los otros modos, como es el caso de ilustraciones especiales o videos. Como te puedes dar cuenta, **Naruto** es un juego muy completo y por variedad no hay queja alguna.



Sasuke es uno de los personajes más completos del título; aquí lo tenemos mostrando su técnica de fuego.



Sakura puede parecer muy dulce, pero cuando se trata de defender sus ideales, lo hace con todas sus energías.



Como ya lo mencionamos, es el protagonista de la serie. Su carácter es muy alegre, siempre busca algo que hacer y es muy difícil que lo mantengan quieto. Cuando se trata de defender sus ideales o amigos, nadie como **Naruto**: deja todo en cada pelea, no importa lo que a él le pase, siempre y cuando su objetivo sea cumplido. Dentro de la serie y en el videojuego, su técnica más representativa es en la que crea varios clones de él para atacar a sus rivales.



Es el líder del grupo 7 (aquel en el que se encuentran **Naruto** y sus amigos). Generalmente es muy tranquilo, y en muchos episodios de la serie enseña a sus alumnos que lo mejor para salir de los problemas es el trabajo en equipo y no seguir las reglas, ya que a causa de lo último, él perdió a su mejor amigo. Tiene un implante en uno de sus ojos, el cual le permite realizar técnicas muy poderosas como una en la que puede mover objetos a distancia.



Este personaje es totalmente lo opuesto a **Naruto** en cuanto a forma de ser y actuar, ya que es muy serio y en ocasiones agresivo, lo que lo lleva a convertirse en el eterno rival de **Uzumaki**. Él sobrevivió a un cruel y despiadado ataque de su hermano al pueblo donde vivía, por lo que en un principio, su único objetivo era vengarse de él; pero a medida que avanza la serie, **Naruto** le enseñará que en la vida no todo es rencor. Su técnica principal de ataque es lanzar fuego por la boca.



Esta chica es parte fundamental del equipo de **Naruto**. A pesar de que no siempre fue tan talentosa, las vivencias que pasó con el grupo han hecho que domine a la perfección el **Chakra**, con lo que puede realizar técnicas muy efectivas como una en la que una imagen representa su verdadero sentir de la situación. Ella está enamorada de **Sasuke**, a quien obviamente no le interesa, pero mostrará su amor de las formas más variadas, mismo que **Naruto** quisiera tener, porque él sí la ama.

Sentirás la misma emoción

Todos los fans de la animación quedarán encantados con esta adaptación, ya que gracias a los gráficos en **Cell-Shaded**, el parecido con el anime es bastante, y hasta en ocasiones creerás que estás viendo un capítulo de la serie. Otro aspecto importante es que se tomaron en cuenta las técnicas más relevantes de cada personaje, como el **Kage Bunshin no Jutsu** de **Naruto**, que le permite crear clones de sí mismo, o el **Sharingan** de **Sasuke**, con la que puedes copiar los poderes enemigos. El único punto malo es que son muy pocos los personajes a elegir, tan sólo ocho, pero son los más populares de la primera temporada de la serie; bueno, existen por ahí dos más que son secretos: se trata de las versiones "alteradas" de **Naruto** y de... bueno, eso ya te toca investigarlo a ti.


Antes de que inicie cada pelea, podremos enterarnos un poco más de la personalidad y propósitos de cada personaje.



Los combos son básicos para obtener el triunfo, pero al mismo tiempo te recomendamos practicar los counters, que son la clave.

Cuando estés jugando el modo de historia, aparecerán algunos displays, donde te relatarán un poco la historia de cada personaje, lo que te ayudará para que conozcas un poco más de la serie.



Duelos legendarios dentro de la serie como **Sasuke** contra **Naruto** los podrás revivir las veces que quieras en este gran juego de peleas.


La práctica hace al maestro. Si en un comienzo no te acomodas al control o a los movimientos, no te rindas y serás el mejor.

¡Nunca me rendiré!... ¡llegaré a ser un Hokage!

Después de tanto tiempo de espera y especulaciones, por fin es una realidad, un juego de **Naruto** para el Nintendo GameCube de forma oficial, y lo mejor de todo es que no es un producto hecho sólo para promocionar la serie; en verdad es un muy buen juego de pelea, que disfrutarás a pesar de no conocer a los personajes, y que no debe faltar en tu colección por nada del mundo si eres fan. Con acciones como ésta, esperemos que pronto traigan las secuelas de este juego, o las versiones para Nintendo DS, pero por el momento se ha dado un gran avance.

CN profile

GREGG, EL GRIM REAPER

TODO UN PERSONAJE

Héroes van y héroes vienen; así sean legendarios, de una estirpe cazavampiros, o con bigote y gorra roja; siempre se llevan el crédito, a pesar de que nadie recuerda a los pequeños personajes cuya ayuda les facilitó el camino. En esta ocasión tenemos a un divertidísimo elemento de uno de los mejores juegos del Nintendo 64; se trata de **Gregg,** traído directamente de **Conker´s Bad Fur Day.** Seguramente te preguntarás por qué no está **Conker** aquí, o el **Great Mighty Poo**, o **Berry**; pues para empezar, recordemos quién instruyó a esta ardilla sobre las vidas y cómo obtenerlas; exactamente, ¡sin **Gregg** no hubiéramos visto ni la mitad del juego!

Ni villano, ni héroe

Gregg es un **Grim Reaper**, es decir, una de las formas de llamarle a la personificación huesuda y encapuchada de la muerte; y para no romper la tradición, carga su siempre fiel guadaña consigo. Realmente **Gregg** no ayuda a **Conker** por razones humanitarias, su deber es llevarse a quienes estén en su lista negra; lamentablemente **Conker** es una ardilla, y según sus "órdenes", las ardillas son de esos "casos especiales", en otras palabras, pueden tener tantas vidas como quieran –o puedan-. **Gregg** ayuda al héroe en otra ocasión al proporcionarle una escopeta para que elimine a los zombis en el capítulo **Spooky**; por supuesto, lo hace para librarse de los no-muertos, no tanto por auxiliarlo.





Una muerte diferente

En la mayoría de las culturas, el temor a la muerte es algo común; aunque en muchas ocasiones es tomada muy en serio y en ciertos casos, es un símbolo de respeto y misterio, puesto que nadie sabe realmente qué hay en "el más allá". Su imagen transmite muchos sentimientos y es reconocida mundialmente; ha sido parte de la cultura popular y llevada a la ficción en innumerables ocasiones. En videojuegos como la saga **Castlevania**, la muerte es uno de los enemigos más feroces y difíciles; pero en **Conker´s Bad Fur Day**, tenemos una representación más humorística de esta entidad. **Gregg** es una variación a la regla y no es precisamente algo espantosamente sobrenatural, más bien se trata de un personaje tan chusco como el mismo **Conker**.



Carisma hasta el tuétano

A pesar de aparecer muy poco durante el juego, el **Grim Reaper** se ganó una popularidad bien merecida; su vocabulario tan "elegante", su complexión, y su personalidad enojona lo convierten en un personaje carismático y favorito de los fans de **Conker**. Uno de los giros importantes en cuanto a su relación con los vivos es su frustración por los gatos, las ardillas y peor aún, los no-muertos; el hecho de que los animalitos tengan varias vidas es una lata para **Gregg**, y ni hablar de los zombis, vampiros y demás seres similares; los odia por no quedarse ni vivos, ni muertos, haciendo más difícil su trabajo. Este detalle parece raro al principio, pero es muy lógico desde el punto de vista de **Gregg**.



¡Y no te rías!

Cuando **Conker** conoce a **Gregg**, éste entra en escena con una voz imponente; lamentablemente, su altavoz se descompone y comienza a hablar con su voz normal (la cual es muy graciosa). A partir de este momento notamos su corta estatura y su carácter huraño; pero al mismo tiempo, comenzamos a quererlo y, por supuesto, a reirnos de él. No es la última vez que te encontrarías a **Gregg** durante tus aventuras, pero indudablemente, la primera impresión no se olvida. Por cierto, ¿has notado que tiene un diente de oro?



Elígelo en multiplayer



En todos nuestros años de jugar **Conker** en el modo *multiplayer* hemos notado la preferencia de los videojugadores por **Conker**, **Neo**, **Gregg** y los **Tediz**. Efectivamente, **Gregg** entra a la acción como personaje elegible en este modo para llevarse un par de vidas consigo; si quieres habilitarlo, introduce el siguiente cheat en el menú correspondiente: **BILLYMILLROUNDABOUT**; esto dejará abiertos a **Gregg** y al esqueleto, el cual realmente parece ser el mismísimo **Grim Reaper**, pero sin su túnica.

Próximos Profiles

Hemos llegado al final de esta sección. Recuerda mandarnos tus correos electrónicos o cartas a la dirección de la revista para darnos tus opiniones y nos comentes qué personajes te gustaría ver publicados en los CN Profiles y por qué. No te pierdas la próxima edición, pues veremos a un personaje bastante interesante; ¡nos estamos leyendo!

MARIOKART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection



¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



Uno con el control

Por Master

¡Hola! ¿Cómo han estado? Qué rápido pasa el tiempo, ¿verdad? Ya en un mes conoceremos todos los secretos que tan celosamente guardó Nintendo acerca del Revolution, así como también todos los detalles del que sin dudas será el lanzamiento del año; me refiero a **Zelda Twilight Princess**. Seguramente será un fin de año que nunca olvidaremos, pero por lo pronto estamos en abril, mes del niño y de la niña o del chiquillo y la chiquilla, por lo que quiero desearles que la pasen de lujo, no importa su edad, sino que sigan conservando a su niño interior. Recuérdenlo.

En esta ocasión les voy a dar algunas técnicas y consejos de uno de los juegos del momento: **Mario Kart DS**... sí, ya sé que tiene mucho que salió, pero es uno de esos títulos que siempre se mantienen vigentes, así que presta mucha atención, porque con lo que te voy a enseñar, no te van a ver ni el polvo.

Tan rápido como una serpiente

Esta jugada que te voy a enseñar es bastante polémica; muchas personas la consideran una trampa, mientras que otras la ven como algo normal. Sea cual sea tu posición, lo cierto es que para poder realizarla necesitas mucha práctica y paciencia; la técnica de la cual les hablo es conocida como "Snaking", precisamente porque consiste en que durante las carreras te mueves en zigzag.

Antes que nada, sólo debes usarla en las partes rectas de las pistas, ya que en las curvas, como ya es conocido por todos, tienes que hacer los miniturbos para poder salir con un impulso extra. Pero bueno, comencemos. Al llegar a la sección recta, salta hacia la derecha y presiona el botón R, justo como si fueras a tomar una curva, pero inmediatamente marca la secuencia de los miniturbos, es decir, Izquierda, Derecha en al pad de manera alternada. Aquí realiza lo mismo pero más rápido, y una vez que el humo de tu vehículo sea de color rojo, rápido suelta R para que tomes impulso, y sin perder tiempo, vuelve a marcar todo, pero esta vez iniciando en el lado izquierdo.

Es muy difícil de perfeccionar, pero si lo logras, podrás darte los lujos que quieras durante las carreras, ya que nadie podrá alcanzarte a menos que realice la misma técnica. Si la usas en el modo Wi-Fi, quizá muchos no querrán jugar contigo, por considerarte "tramposo", pero no es así, ya que la técnica se logra a base de habilidad.





Que un rival te ayude

¿Quién te echa una manita en **Mario Kart**? ¡Nadie! Al contrario, todos se preocupan más por pegarte con alguna concha, pero si haces lo que te diré, conseguirás un "empujón" muy útil. Tienes que situarte detrás de alguno de los competidores; entonces notarás como que ya no tienes la resistencia del viento; mantente así unos instantes y de pronto vas a salir disparado... bueno, con un turbo je, je, je-; esto sirve mejor si lo haces en rectas, y es más frustrante para el rival si se lo haces a unos metros de la meta.



Para que veas que no soy mala onda, te voy a decir cómo conseguir impulsos extras durante las carreras; así, mientras perfeccionas la técnica anterior, no quedarás totalmente indefenso.

Retoma el paso

En varias pistas, ya sea por su estructura o por los *ítems* que puedes encontrar colocados estratégicamente, es muy fácil que te salgas de la misma y que termines en el agua o en un barranco. Cuando lo anterior sucede, **Lakitu** va por ti y te coloca de nuevo en la pista, pero en lo que te incorporas ya perdiste mínimo dos lugares. Para que puedas remontar más fácilmente o no perder posiciones, en cuanto **Lakitu** te suelte, presiona A; si lo haces en el momento adecuado, iniciarás tu trayecto con turbo.

FIFA 2006 -NINTENDO GAMECUBE-

Las jugadas a balón parado son claves en cualquier juego de fútbol, ya que hacen la diferencia entre ganar o perder. Por tal motivo, desde el 2004, siempre les doy alguna técnica en especial para que puedan meter goles de tiro libre más fácilmente, y como ya me había tardado (la verdad es que ya me lo habían preguntado mucho), aquí está la explicación de cómo hacerlo, pero ahora en la edición 2006.





En cuanto estés en posición de cobro, baja la perspectiva casi al nivel del pasto; ahora coloca la "mira" en el ángulo contrario al portero y pégalo casi llenando la línea de potencia; aquí pueden ocurrir dos cosas dependiendo lo bien que hayas medido el disparo; la más lógica es que metas un golazo, pero la otra es que por la potencia, el balón salga rebotado contra el poste, así que debes estar muy atento a su trayectoria para empujarlo a las redes.

SUPER SMASH BROS. -NINTENDO GAMECUBE-

A pesar de que ya tiene mucho tiempo que este juego salió, es impresionante ver que sigue siendo de sus favoritos, tanto, que me siguen pidiendo jugadas y consejos para él; y para no defraudarlos, a continuación complaceré a Rigoberto Domínguez "RDP619" con una jugada para **Mario**, su personaje favorito.

Jugada

Tienes que ser muy rápido al marcar cada movimiento, pues de lo contrario puedes quedar indefenso ante un contraataque. Da un salto pequeño y golpea a tu adversario en el suelo con Adelante + A; justo al caer, marca Arriba y A (aquí puedes repetirlo de dos a tres veces dependiendo del HP de tu rival); ahora, cuando lo creas conveniente, salta y golpéalo con Arriba y A (también puedes repetirlo). Ya como remate final, tienes dos opciones: salta y oprime Arriba + A, o espera a que caiga y presionas Adelante + A; en lo personal te sugiero este último para cuando ya quieras deshacerte de alguien.



Tres contra uno

Pasar el **Event Match** contra **Gigabowser**, **Mewtwo** y **Gannon** es de lo más complicado del juego, y eso lo sabe muy bien mi buen amigo Luis Balero León "Chalk", quien me pide una jugada para pasarlo; pero antes, quiero agradecerle por el gran dibujo que me mandó. Muy bien, Luisito, para que ya no sufras más, te voy a dar una técnica que me ayudó a pasar este stage.

Tienes que elegir a Roy o a Marth y colocarte en cualquiera de las orillas del escenario; ahora, espera a que se acerquen estos tres "gandallas" a ti, y en ese momento, realiza el ataque smash de Adelante más A al mismo tiempo, con lo que conseguirás golpear a los tres al mismo tiempo; repite la jugada las veces que te sea necesario para vencerlos. Lo único que sí te recomiendo es esperar a que los tres estén juntos, ya que si le das sólo a dos, el que quedó libre te puede causar bastantes problemas.





Hemos llegado al final. Me hubiera gustado incluir más cosas de **Smash Bros**, pero les prometo que pronto volveré a dedicarle mi sección completa, para saciar todas las dudas que tienen. Quiero agradecerles por todos los correos que me mandan con críticas y sugerencias, ya que son de gran ayuda para mí, y los invito para que sigan haciéndolo a la dirección juang@clubnintendomx.com Recuerden que cuando vayan a jugar, deben vencer sus miedos, tener la seguridad de que van a ganar, y así desde antes de tomar el control ya tendrán ventaja. Hasta la próxima.

TALES OF PHANTASIA

Compañía: Namco.
Desarrollador: Namco.
Categoría: RPG.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

¡La saga Tales invade Occidente!



Después de varios años, **Tales of Phantasia** hace su arribo al Continente Americano en un genial *remake* del popular título de Super Famicom. Tal vez sea por el éxito de **Tales of Symphonia**, el cual apareció en el Nintendo GameCube; o posiblemente sea un caso aparte, pero definitivamente es una gran opción para los videojugadores que disfrutan de las aventuras, misticismo y emoción del género de los RPG. Lejos de ser un "juego más", **Tales of Phantasia** tiene muchos elementos como para competir con otros titanes del estilo; vamos a darle una buena revisada; toma tu espada y prepara tu comida, porque vamos a empezar.

Batallas en tiempo real



Al ser miembro de la familia de la saga **Tales**, en **ToP** deberás enfrentar a los enemigos, jefes y demás contendientes con el Linear Motion Battle System, el cual seguramente se te hará conocido si ya jugaste **Tales of Symphonia**. Los combates no son por turnos, sino que la acción es continua y se lleva a cabo en un modo 2D, muy al estilo del género de pelea. Esto quiere decir que los enemigos no esperarán para atacarte, y debes mantenerte alerta todo el tiempo; puedes moverte, usar *items* e inclusive invocar magias mientras esquivas a tus oponentes. Al acercarte o alejarte de un monstruo o personaje podrás estar a la distancia correcta para causarle daño o evadir sus movimientos.

Esta es una genial adaptación de la versión de Super Famicom al Game Boy Advance; no obstante, decidieron incluir cosas extras como nuevos eventos y secuencias de diálogos en la historia, entre otras.

Un suceso inesperado



Cress Albane es un típico chico entrenándose en el arte de combatir con espadas; lamentablemente el destino le tiene una trágica sorpresa; al regresar de un viaje, **Cress** encuentra su villa destruida y a sus padres asesinados. Decidido a averiguar –y encontrar al responsable de tal atrocidad-, comienza una aventura que cambiará su vida para siempre. Su misión no lo lleva a lugares lejanos; solamente él y su equipo serán transportados en el tiempo de ida y vuelta para completar ciertas tareas para proseguir con su misión.

Normalmente es frustrante saber de un título sólo disponible para Japón; pero en ciertas ocasiones tenemos la fortuna de contar con este tipo de bonus para las compilaciones, adaptaciones o remakes que llegan a nuestro continente. Ojalá veamos más títulos como éste en el futuro, y claro, esperemos ver detalles y extras como en el caso de Tales of Phantasia.

¿Realmente un RPG?

Existe una controversia acerca de si un juego es RPG o no, como es el caso de la serie **Tales** (la cual sí lo es). Muchos incluyen títulos como **Zelda** dentro de este género, siendo que no es así. Los RPG están basados en los populares juegos de rol, donde la historia, personajes y eventos se van desarrollando de acuerdo con los requerimientos de una persona conocida como dungeon master, y pueden tener giros inesperados sin lineamientos. Para adaptar los juegos de rol a las consolas de videojuegos se tuvieron que simplificar creando historias más definidas y tramas a seguir más lineales.

Juegos como **Maniac Mansion**, o **Shadowgate**, son buenos ejemplos de los RPG más "puros" que se encuentran normalmente en PC; aunque algunos sí llegan a consolas caseras. Se trata de los títulos en los que todas tus acciones se llevan a cabo con comandos como tomar, observar, caminar, mover, etc. Ahora bien, para definir si un juego es RPG de consola o no, debe tener cuatro elementos básicos:





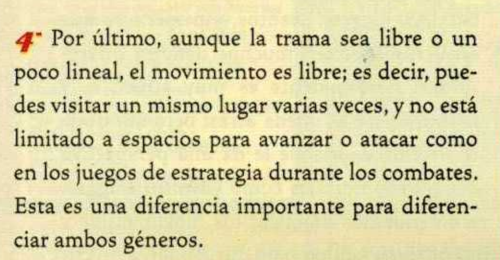
1 Cada personaje tiene cierta cantidad de vida/energía/salud, etc. (HP), así como una cantidad de magia/técnica conocida comúnmente como Magic Points (MP), que pueden variar según la historia y trama; en algunos pueden ser técnicas y no magia, por ejemplo. Finalmente, un nivel que determine sus limitantes y atributos tanto físicos, como mentales y de otros tipos (como es el caso de la suerte). La vida, la magia y el nivel se irán incrementando conforme vayas consiguiendo experiencia.



2 El desarrollo del/los personajes es fundamental; conforme va progresando la historia, tendrás que ir tomando decisiones que pueden –o no– afectar la historia o los eventos de la misma. De igual manera, podrás tomar decisiones acerca de tu armamento, vestimenta, *items* y utensilios para mejorar tus habilidades e ir forjando los atributos del personaje. Varios de ellos provienen de razas, clanes o pueblos diferentes; cada uno con habilidades y debilidades distintas a las de sus compañeros; esto hace balanceados al equipo y a los atributos.

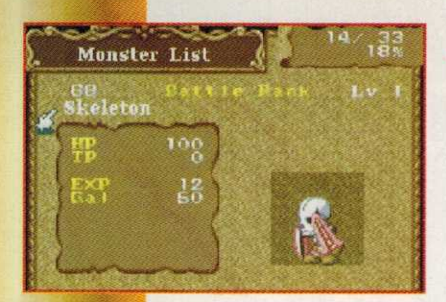


3 El sistema de combate puede variar de un juego a otro, originando "subgéneros" como RPG/Aventuras, o RPG/Peleas; pero básicamente cada batalla se debe llevar a cabo en un evento aparte. Es decir, comienza un combate (no importa si es un enemigo común o un jefe), se libra la batalla y al finalizar se realizan los cambios a los atributos de cada personaje involucrado, regresando después al juego normal.



4 Por último, aunque la trama sea libre o un poco lineal, el movimiento es libre; es decir, puedes visitar un mismo lugar varias veces, y no está limitado a espacios para avanzar o atacar como en los juegos de estrategia durante los combates. Esta es una diferencia importante para diferenciar ambos géneros.





¡Mantén el registro!

Un buen aventurero no se dedica solamente a cortar cabezas; el recordar a los enemigos enfrentados durante tu viaje te dará ventaja sobre ellos en futuros combates. En **ToP** cuentas con el *Monster Dictionary*, en donde podrás ver los atributos como la fuerza, la debilidad, etc., de los monstruos y oponentes encontrados a lo largo del viaje. Procura no evitar peleas, pues te otorgarán información valiosa que puede ser aprovechada.



Prepara tus alimentos

Otro elemento común en la serie **Tales** es el Cooking System. Con él podrás elaborar diversos tipos de platillos con las recetas que encuentres en tu jornada. No se trata de juntar comida y ya; dependiendo del tipo de alimento preparado, será su efecto. Por ejemplo, cierta comida te ayuda a subir de nivel, y otras a recuperar energías de manera inmediata; pero si no sigues las recetas al pie de la letra, acabarás con un sándwich poco apetitoso cuyo contenido no sea tan efectivo para recuperar vida o magia.

Personajes



Cress Albane

Como te comentamos en la historia del juego, **Cress** es el protagonista de la historia; hijo de un espadachín maestro, ha estudiado este arte desde que era muy joven.



Chester Barklight

El vecino y mejor amigo de **Cress**, **Chester**, se especializa en el uso del arco, es amable y bondadoso; pero cuando sus padres son asesinados, jura vengarse a toda costa.



Mint Adnade

Ella puede realizar hechizos para curar y atacar. Es sumamente modesta y gentil, pero cuando la batalla comienza, nunca retrocede.



Un RPG para recordar

El sentimiento de viajar por el mundo de **Tales of Phantasia** es impresionante; las batallas, lugares, eventos, y personajes que encuentras tienen muchos detalles interesantes. Gráficamente es muy atractivo, y la música no se queda atrás; pero sin duda el sistema de ataque le da una perspectiva novedosa y diferente a otros juegos inmortales como **Chrono Trigger**, **Final Fantasy** y **Lufia**. Te recomendamos practicar los movimientos y personalizar bien a los miembros de tu equipo para que rindan al máximo en el momento de combatir.

Ranking

1 — 10



Panteón 9.0

Los RPG me gustan mucho porque te permiten vivir experiencias en mundos épicos llenos de magia, aventuras, personajes memorables e historias envolventes. Me parece excelente que la saga **Tales** llegue a nuestro continente, pues de esta manera podemos extender nuestros horizontes y disfrutar de historias diferentes a las que ya conocemos. Si eres un fan de este género, no te lo puedes perder; el sistema de batalla es muy divertido y le da un toque especial al juego. Y si lo preguntan, sí, sigo esperando que adapten **Chrono Trigger** para el GBA o NDS.



Master 8.0

Si te quedaste con ganas de más RPG después de terminar el fabuloso **Final Fantasy IV Advance**, nada mejor que **Tales of Phantasia**; su historia te llevará a vivir una mágica aventura al lado de **Cress Albane**, el personaje principal. Una de sus cualidades radica en su sistema de batalla: aquí no te quedas viendo dos horas de video donde se muestra cómo tu personaje da un golpe, sino que aquí tú marcas todos y cada uno de los movimientos en tiempo real, justo como en la versión **Tales** de Nintendo GameCube. Un muy buen juego.



Crow 7.0

Sé muy bien que la saga de Namco es muy popular, pero en mi caso no me emociona tanto porque sus historias carecen –a mi gusto– de acción y giros inesperados que otros títulos tienen y con los que te conservas con los ojos atentos a la aventura y eventos del juego. Me agrada el sistema de combate, que es como jugar una minipartida de **Guilty Gear** en grupo, lejos de la tradicional batalla por turnos como en **Final Fantasy**. Lo mejor es la calidad gráfica que alcanzaron en un portátil y que tal como en **FF IV Advance**, aquí se incluyeron más calabozos y detalles de historia.



www.moviltеka.com





>> ¿Quieres saber quién ganó una APUESTA y saber su resultado?
>> Tienes una CITA romántica ó una cena de negocios... y no sabes donde ir?
>> Te vas el fin de semana con tu vieja...y no sabes qué CLIMA va a hacer?
>> Tienes una EMERGENCIA, como una ponchadura??
>> Estás aburrida, y no se te ocurre con qué ESPECTÁCULO divertirte?

¡¡¡ CONSULTA AL GENIO, TE SOLUCIONARÁ TODAS TUS DUDAS EN UNOS SEGUNDOS !!!

1 envia la palabra INFO
2 deja un espacio
3 escribe tu pregunta en cuestión
4 envía el mensaje al 66366







conoce gente nueva de tu ciudad platica, comadrea...

chatea HAZ AMIGOS



Envia **CHATCN** al **44244**

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A



te llaman!!

10289 Tu novia enojada
10287 El amigo en el teibol
10288 Papa enfadado
10290 Mamá llamando a su hijito

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10287 al 22122 GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

SONIDOS & EFECTOS REALES

Costo/sms $13.00 + I.V.A
Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10228 al 22122 GSM

NUEVOS
10244 la música de los aborigenes australianos
10238 el monstruo de las cavernas se acerca
10246 el arbitro pita una falta
10273 burrito rebuznando... Un clásico del reino animal

GILBERTO GLESS EXCLUSIVOS
10193 Tubo, tubo
10199 Pipipi
10177 Arriba el América

TOP REALES DESCARGAS
10173 que no te pille el león como a este pobre hombre...
10174 discurso llenos de interrupciones flatulentas...
10175 efectos de dibujos animados en tu movil
10166 risa de chalado salido del manicomio
10167 pedo asqueroso...tápate la nariz ¡¡ya!!
10168 risa floja de niños
10157 hombre azotado protestando
10158 la frase de moda es... Bésame tonto
10149 gong chino retumba en tu movil
10150 pitido de despertador como por las mañanas
10151 ruido de batidora batiendo
10152 un helicóptero te anuncia un mensaje
10153 láser ciber-electrónico
10154 teléfono digital sonando
10125 rugido de tigre bengalí
10121 sable láser de las galaxias
10021 Guaaauuuu¡
10114 Poseida gritando histérica perdida
10107 un primo de la mona chita gritando

JUEGO DEL MES

Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCN 81510 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Speed Addict Underground II cod. 81534



Croc Mobile cod: 81554



Crash Rally 81505

Race or die ¡a toda mudan!

carros accion

MELODIAS que + suenan

22122

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A
Envia al 22122
TONOCN "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Polifónicos

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A
Envia POLICN "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICN 20869 al 22122

NOVEDADES + Nº 1

21037 Advertising space Robbie Williams
21028 Holliday Green day
21030 The golden path The chemical brothers
21041 Kumbala Maldita vecindad
21034 En el 2000 Natalia Lafourcade
21032 Antes de Obie Bermudez
21038 Californication Red hot chilli peepers
21022 Behind These hazel eyes Kelly Klarkson
21023 Directo al corazon Los tigres del norte

CINE y TV

20673 The OC (Orange County)
21000 Super Mario Bros
21006 Braveheart BSO
20992 Stargate TV theme
20203 Los simpsons
20042 El exorcista
20562 Silbido Kill Bill
20557 Marcha imperial Star Wars
20789 Harry Potter
20081 La pantera rosa
20204 South Partk
20189 Rocky
20206 Expediente X
20196 cazafantasmas
20061 Pinky y cerebro
20205 Pajaro Loco
20674 Save me Smallville Theme TV

codigo 21033 Los Pitufos
código 21054 Speedy Gonzalez

DANCE + Clasicos + Reggaeton

20999 Oye mi canto N.O.R.E.
21018 Puede ser El canto del loco
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20461 Dale don dale Don Omar
20529 Pobre diabla Don Omar
20516 Viveme Laura Pausini
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20833 I don't care Ricky Martin
20932 Nuestra vida Eros Ramazzotti
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20606 La camisa negra Juanes
20832 No te preocupes por mi Chayanne

top LATINO + MEXICANO

20922 Me pregunto por que Belanova
20998 Tu de que vas Franco de Vita
20957 Angel Yuridia
20989 Durmiendo con la luna Elefante
20990 Noviembre sin t Reik
20938 No te apartes de mi Yahir
20921 Amor a medias Ha Ash
20966 Un alma sentenciada Thalia
20702 Para tu amor Juanes
20678 Nada fue un error Coti y Paulina Rubio
20691 Yo quisiera ser Reik
20772 Mia Paulina Rubio
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20978 A chillar a otra parte Pesado
20880 Don Miranda
20914 Media naranja La banda El Limón
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
21013 Descontrolado Banda Cuisillos
21014 Otra vez MDO
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
21016 Perdicion La quinta estacion
21017 Por ti Belanova
20936 Loco por ti Victor Garcia
20971 No podras Moderatto
21004 Amor eterno Cristian Castro
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango

top LISTAS MUNDIALES

20611 Welcome to my life Simple plan
20892 Hung up Madonna
20812 Tripping Robbie Williams
20981 My humps Black eyed peas
20871 All about us Tatu
20866 Wake me up when september ends Green day
20468 American idiot Green day
20868 It will be burning Sean Paul
20520 Toy Soldiers Eminem
20442 Hey mama Black eyed peas
20146 Clocks Coldplay
20739 Must get out Maroon 5
20390 Im still in love with you Sean Paul
20815 Fix you Coldplay
20991 First Lindsay Lohan
20882 We believe Good Charlotte
20925 Dare Gorillaz
21012 Twenty years Placebo
20827 Precious Depeche mode



Envia un mensaje con el texto JUEGOCN "espacio" "cod. del juego" al 66366
Ejemplo: JUEGOCN 81349 al 66366
(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40,00 + IVA)

Fotos

Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122 GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A



















70063	71540	71229	70211	70207	70258	70891
70365	72473	70404	70529	70682	70684	70690
71018	71255	71083	71056	71251	73007	71201
71385	73044	71367	70036	71505	70364	71509
71514	71530	71864	71371	71757	71765	70208
71792	71794	71850	71860	71989	71256	72045
72046	72119	71372	72372	72392	72394	72531
72618	72642	72680	72711	70174	72717	70009



tu signo zodiacal animado en tu cel

Envía ANIMACN "tu signo seguido del nº 3" al 22122
Ejemplos al 22122: si tu signo es aries, envía: ANIMACN ARIES3
>> si tu signo es cancer, envía: ANIMACN CANCER3
>> si tu signo es virgo, envía: ANIMACN VIRGO3

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A



El control de los profesionales

Por Axy

Ganar por ganar

Trofeos, premios, récords, mejores tiempos, juegos terminados... ¿realmente son lo que hace a un verdadero videojugador? Hola, soy Axy, y en esta ocasión les voy a comentar de un tema bastante interesante el cual me puso a pensar mucho en la importancia de ser el mejor -o de creer serlo-. A lo largo de mi tiempo como videojugador profesional me he enfrentado a diversos retos, me han confrontado en incontables ocasiones y he conocido a muchísimos cuates quienes piensan que lo más importante de un juego es ganar; la verdad no opino lo mismo, pero pasemos al primer punto de esta reflexión.

Round 1... ¡fight!

Street Fighter II ha sido siempre uno de mis juegos favoritos; desde su salida en Arcadia, su adaptación al SNES y sus secuelas o variaciones, no dudo en jugar y competir contra mis amigos. Pero no todo es color de rosa; en las salas de Arcadias, farmacias, y en todo lugar donde me detenía a ver jugar a alguien o a retar, las técnicas sucias se hacen presentes.



Ryu gana, pero no alardea.

Los trabadores, los truqueros y los cazadores abundan desde siempre; así sea en **SF2**, **The King of Fighters**, o cualquier otro; no falta el clásico sujeto quien emplea una jugada repetitiva, el que te espera lanzando poderes, o quien sólo busca el llamado "Combo **KOF**", el cual se refiere a pasarse todo el round esquivando o presionando con poderes, esperando el momento de ejecutar un combo o jugada doble aprendida de memoria que te baja mucho poder; y después regresa a buscarlo nuevamente. Este tipo de jugadores se vanagloria de su victoria y de ser "invencible"; cuando en realidad su triunfo es vacío, pues ganó con trampas y sin honor.

Todo sea por la fama

Pac-Man de Arcadia es toda una leyenda; millones de jugadores lo han disfrutado desde su llegada a las "maquinitas", y este clásico tuvo por mucho tiempo un reto para los expertos llamado el "juego perfecto", que consiste en terminar comiendo todas las píldoras, todas las frutas, a los cuatro fantasmas en cada una de las escenas, y llegar al nivel 256 (donde la pantalla se divide por un bug y se considera el "final") ¡con una sola vida! Esta hazaña no es imposible; la primera persona en lograrlo fue Billy Mitchell, en julio de 1999, logrando el récord máximo de la historia de este popular juego: 3,333,360 puntos, y le costó casi seis horas continuas frente a la máquina. Es asombroso saber de su logro; el punto malo fue su decisión de no volver a jugar **Pac-Man** en su vida, pues ya no había nada más que pudiera lograr... ¿Y qué hay de la diversión de jugar? Personalmente creo que lo importante de un videojuego es divertirte, pues ese es su propósito; no la fama adquirida por ganar. Si lograr esa marca te hace no volver a jugar, quiere decir que realmente no disfrutabas el juego, sino que sólo lo hacías por ser el mejor.



Billy Mitchell logró el juego perfecto en Pac-Man.

Haciendo trampa

Ahora tenemos un caso diferente; tratándose de un título donde debes hacer el menor tiempo posible o puntuaciones extremas, muchos emplean cheats o los llamados decodificadores para alterar el código de un juego y así lograr récords inalcanzables. No es lo mismo diseñar una jugada de expertos para lograr menos tiempo, o aprovechar los recursos del juego para ganar; tal es el caso de la técnica conocida como "Snaking", de la cual mi amigo Master hablará en su sección de este mes (no dejes de leerla). Se trata de lograr un buen tiempo o puntuación, pero con tu propio esfuerzo; de esta forma será todo un orgullo dar a conocer tu proeza. Por supuesto, siempre es bueno quedar con tus amigos en las reglas; pueden decidir si van a usar atajos o no, grooves editados (en el caso de **Capcom vs. SNK 2EO**), etc.

Orgullo vacío

Recuerdo muy bien a un jugador de **Robocop** de Arcadia, poco después del auge de la cinta; yo iba seguido a un lugar donde tenían éste y otros títulos muy buenos, y todos los días asistía este cuate sólo a terminar **Robocop**; metía su ficha, jugaba de principio a fin, y justo cuando el último disparo destruía al jefe final, se daba la vuelta y se iba. No le importaba ni siquiera si alguien ponía sus iniciales en el récord, sólo buscaba que todos lo vieran jugar y lucir su habilidad; siempre con una actitud altanera. No estoy hablando de trampas o jugadas "chavito", sino de una falta de humildad ante la victoria, lo cual repruebo definitivamente.



Esta es una imagen que ese cuate no vio.

Videos increíbles

Este mismo caso se refleja en los videos que circulan por Internet desde hace años, en donde los jugadores terminan títulos en cosa de minutos, siendo de los más famosos el de **Super Mario Bros 3** y los de **Super Mario 64**. Es de reconocerse las jugadas tan impresionantes de estas personas, pero obviamente no terminan todo el juego de principio a fin. Pero... ¿de veras lo jugarán con gusto?; ¿lo harán con la misma emoción después de lograr el tiempo mínimo, o el ego está tan arriba que no pueden apreciar el final de un juego, como el caso del sujeto de **Robocop**? ¿Vale la pena dedicarle tanto tiempo a un solo juego sólo para subir un video de x número de minutos a Internet y dejar de jugar otras maravillas como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**? Yo creo que no.



Una obra de arte merece más que 20 minutos...

Una derrota te hace mejorar; ganar no.

Nadie, absolutamente nadie nace ganando; todos hemos sufrido derrotas, perdido vidas, continuado alguna vez, y por supuesto, practicado bastante. Decir que nunca has visto la pantalla de "Game Over" es un argumento ególatra; mejor es decir que ayer perdiste, pero hoy ganaste. La superación se forja con base en nuestras derrotas, pues son los motivos que nos hacen levantarnos e intentarlo de nuevo; recuerda, si tu ego se eleva demasiado, el día que pierdas, la caída será muy fuerte.



Goro pagó el precio por creerse invencible.

¡Diviértete!

Seguramente te preguntarás si en la redacción de nuestra revista hemos perdido alguna vez; la respuesta es sí. Pero lejos de causarnos pena, es motivo de risas; son muy divertidas las retas, especialmente cuando las cosas se salen de control. Siempre es muy divertido ir en primer lugar en **Mario Kart DS** y de repente ver a tu personaje siendo víctima de un combo de concha azul, conchas rojas, y de pilón, ¡el séptimo lugar pasa con estrella y te bota de la pista justo antes de la meta! Lo más importante es y será la diversión y la convivencia, pues para eso se hicieron los juegos; y si tu determinación es convertirte en el mejor o imponer un récord, sólo ten en mente que tu victoria puede ser vacía y el único a quien engañas es a ti mismo. ¡Hasta la próxima!

LOS RETOS

¿Cómo han estado? ¿Qué les parecieron los récords que les presentamos el número anterior de **Star Fox** y **Smash Bros**? Sabemos que son algo difíciles de romper, pero no es imposible, así que sigan mandándonos sus logros, pues tarde o temprano podrán superarlos si se esfuerzan. Al inicio de esta sección les comentamos que los récords siempre quedaban abiertos, es decir, que en ningún momento se cerrarían, para que cualquiera pudiera romperlos; por lo anterior, en esta ocasión, además de retos nuevos, les vamos a presentar algunos que ya tenían mucho tiempo de no presentarse. Pero basta de plática; mejor véanlo por ustedes mismos.

Diddy Kong Racing

Así es, no están leyendo mal; nos referimos a aquel excelente título de carreras para el Nintendo 64. Nuestro amigo Abel Gutiérrez Morales, de Tijuana, nos ha enviado sus mejores tiempos para algunas de las pistas de este cartucho, y la verdad es que son bastante buenos, por lo que vas a tener doble reto, primero encontrar tu juego y después superar los tiempos.

Pista	Tiempo total
Ancient Lake	0:51:31
Fossil Canyon	1:17:31
Hot Top Volcano	1:15:35
Everfrost Peak	1:29:71
Crescent Island	1:20:26
Greenwood Village	1:24:20
Haunted Woods	0:53:81
Spacedust Alley	1:48:81
Darkmoon Caverns	1:59:13
Spaceport Alpha	1:47:81
Star City	1:34:90

F-Zero GX

Se nota que Abel es muy bueno en los juegos de velocidad, porque también nos ha enviado sus tiempos para casi todas las pistas de **F-Zero GX** de Nintendo GameCube. A continuación te los mostramos para que de inmediato intentes mejorarlos.

Pista	Tiempo total	Mejor vuelta
Sand Ocean	1:04:905	0:18:494
Devil's Forest	1:10:670	0:20:976
Big Blue	1:17:565	0:24:022
Port Town	1:18:258	0:23:768
Sector A	1:11:485	0:21:357
Red Canyon	1:04:872	0:20:106
Devil's Forest 2	1:11:464	0:21:403
Mute City 2	1:06:822	0:19:254
Big Blue 2	0:56:920	0:17:581
White Land	1:23:623	0:25:368
Fire Field	1:08:127	0:20:055
Silence 2	1:22:237	0:25:447
Sector B	1:26:255	0:26:219
Red Canyon 2	1:23:179	0:23:314
Mute City 3	1:27:805	0:26:467
Rainbow Road	1:54:066	0:35:420
Devil's Forest 3	1:12:131	0:21:864
Space Plant	1:47:491	0:32:495
Sand Ocean 2	1:22:502	0:25:567
Port Town 2	1:36:556	0:29:757
Big Hand	2:04:917	0:38:634

Mario Kart DS - Nintendo DS

Para seguir con la onda de las carreras, te vamos a proponer un reto nuevo en **Mario Kart DS**. Nos tienes que mandar una foto, donde se puedan apreciar tus calificaciones en las misiones del juego; las mejores que recibamos serán publicadas.



Metroid Prime Pinball - Nintendo DS

Este reto también es muy sencillo. Debes enviarnos una foto o video con tus mejores récords en cualquier modalidad de juego de este fabuloso título, así que ¿qué esperas? Si aún no posees una buena marca, tienes "trabajo" que hacer.

Como puedes comprobarlo, ningún reto es imposible de romper; sólo debes esforzarte un poco. Esperamos que los tiempos que publicamos aquí signifiquen un desafío para ti, además de un motivante para volver a sacar del cajón esos juegos que ya casi no tocabas, sobre todo en el caso de **Diddy Kong Racing**. Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas o récords a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F. Que pases un muy buen mes.



NINTENDO
GAMECUBE

¡GOAL!



SUPER MARIO STRIKERS



ONE PIECE GRAND BATTLE
NINTENDO GAMECUBE

Activa el cuarto traje de los Straw Hat

En la pantalla de inicio, mantén presionado el botón R y marca la secuencia abajo mencionada; si lo haces bien, escucharás un sonido de confirmación.

Secreto	¿Cómo activar?
Cuarto traje de Chopper	Izquierda, A, Derecha, X, Y, Izquierda, Derecha, B.
Cuarto traje de Luffy	Arriba, X, Arriba, X, B, A, A, Arriba.
Cuarto traje de Nami	Izquierda, X, Izquierda, X, Y, Y, B, Abajo.
Cuarto traje de Sanji	Arriba, X, Abajo, X, Y, B, Y, X.
Cuarto traje de Usopp	Derecha, X, Derecha, X, A, Y, B, X.
Cuarto traje de Zolo	Abajo, X, Abajo, X, B, A, A, Y.

Nuevos personajes

Secreto	¿Cómo activar?
Hawk-Eyes Mihawk (todos los modos)	Después de activar a Red-Haired Shanks, juega el modo de historia con Roronoa Zolo en Very Hardy; terminalo con un ataque secreto para activarlo.
Red-Haired Shanks (todos los modos)	Luego de habilitar a Tony Tony Chopper, acaba el modo de historia con Luffy en Very Hard.
Tony Tony Chopper (todos los modos)	Después de activar a Ms. Sunday, finaliza el modo de historia en Hard o Very Hard con Monkey D. Luffy.
Buggy the Clown (modo de historia)	Termina el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Captain Chaser (modo de historia)	Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Captain Kuro (modo de historia)	Acaba el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.
Don Krieg (modo de historia)	Completa el modo de historia en cualquier dificultad con los cinco piratas de Luffy.
Ms. Sunday (todos los modos)	Termina el modo de historia en cualquier dificultad con Buggy, Kuro, Krieg, Arlong y Chaser.
Saw-Tooth Arlong (modo de historia)	Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad con todos los piratas de Luffy.

ONE PIECE
GAME BOY ADVANCE

Accesorios

Secreto	¿Cómo activar?
Estatua de Morgan	Completa el nivel 1-3.
Garra de gato	Completa el nivel 3-3.
Chakram	Completa el nivel 3-2.
Comida para perros de Chouchou	Completa el nivel 2-2.
Atún de elefante	En el nivel 6-1, haz que Sanji hable con una mujer.
Comida gratis	Completa el nivel 4-2.
Máscara de gas	Completa el nivel 4-3.
Fruta de goma	Completa el nivel 2-3.
Trampa para pulpos de Hatchan	Completa el nivel 5-2.
Paleta	Completa el nivel 4-3.
Mapa de la línea grande	Completa el nivel 2-3.
Maestro del cercano océano	Completa el nivel 5-2.
Shigure	Completa el nivel 6-2.
Gorra de paja	Completa el nivel 4-3.
Goma dental	Completa el nivel 5-3.
Tirador de Usopp	Completa el nivel 3-3.
Wado	Completa el nivel 1-2.
Banda para el estómago de Zolo	Completa el nivel 1-3.

Banderas

Termina el juego antes de hacer lo siguiente.

Secreto	¿Cómo activar?
Bandera pirata de Alvida	Derrota a Alvida en 1-1, después encuéntrala en 6-1.
Bandera pirata de Arlong	Vence a Arlong una segunda vez.
Bandera pirata de Black Cat	Derrota a Kuro por segunda ocasión.
Bandera pirata de Buggy	Gánale a Buggy por segunda vez.
Bandera pirata de Cook	Obtén a Sanji y habla con Chef Zeff en 4-1.
Armada de Kreig	Derrota a Don Kreig por segunda vez.
Bandera de la marina	Vence a Morgan o a Chaser por segunda ocasión.
Bandera de los piratas Red Hair	Gana en el modo Boss Battle en todas las dificultades.
Bandera de los Straw Hat	Consigue todas las banderas menos la de los Red Hair.



LEGO STAR WARS
NINTENDO GAMECUBE

Personajes extra

Password	Efecto
987UYR	Battle Droid
EN11K5	Battle Droid
LK42U6	Battle Droid
KF999A	Battle Droid
LA811Y	Boba Fett
RS6E25	Clon
N3T6P8	Clon
BHU72T	Clon
ER33JN	Clon
F8B4L6	Clon
14PGMN	Count Dooku
H35TUX	Darth Maul
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
DH382U	Droideka
19D7NB	Geonosian
U63B2A	Gonk Droid
SF321Y	Grevious
ZTY392	Guardaespaldas de Grevious
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara
MS952L	Mace Windu
92UJ7D	Padme
R840JU	PK Droid
BEQ82H	Princess Leia
L54YUK	Rebel Trooper
PP43JX	Royal Guard
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Battle Droid

Opciones extras

Password	Efecto
IG72X4	Bib Blasters
SHRUB1	Cepillos
L449HD	Blasters clásicos
4PR28U	Invencibilidad
LD116B	Minikit detector
RP924W	Bigotes
YD77GC	Púrpura
MS999Q	Siluetas
NR37W1	Blasters ridículos
PUCEAT	Tazas

HOT WHEELS VELOCITY X
NINTENDO GAMECUBE

Completa los siguientes retos en el modo Challenge para activar las pistas, vehículos u objetos enlistados.

Secreto	¿Cómo activar?
Atom Blaster	Challenge 4
Crankshaft Docks	Challenge 8
Doom Disks	Challenge 16
Energy Shield	Challenge 9
Freon Bomb	Challenge 7
Glacier Track	Challenge 11
Jet Booster	Challenge 10
Krazy 8's Vehicle	Challenge 18
Laser Cannon	Challenge 1
Magnet Mine	Challenge 15
Sewer Pipe Arena	Challenge 5
Sho-Stopper Vehicle	Challenge 6
Sonic Boom	Challenge 3
Super Zapper	Challenge 13
Surf Crate Vehicle	Challenge 12
Treadwell Plaza	Challenge 14
Underworld Arena	Challenge 17
Underworld Track	Challenge 2

Secreto	¿Cómo activar?
Todos los autos	Toma 11 Bonus Items en el Challenge 8.
Todos los items	Consigue 30 barriles anaranjados en el Challenge 7.
Todos los mundos	Encuentra la llave secreta en el Challenge 18.
Prototipo HW	Completa todas las misiones en el Adventure Mode.
Velocidad del tiempo	Toma 60 barriles en el Challenge 12.
Municiones ilimitadas	Consigue barriles anaranjados en el Challenge 18.
Energía ilimitada	Reúne 179 barriles en el Challenge 17.
Turbos ilimitados	Colecta 8 zappers en el Challenge 4.
Mejoras del láser	Una vez que hayas vencido todas las Challenge Missions, regresa y completa la número 18 en Hard. Al hacerlo, te darán el código para activar las mejoras del láser.

hazlo tuyo

GAME BOY micro

gameboy.com

Compañía: Electronic Arts.
Desarrollador: EA Canada.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Deportes.
Jugadores: 1-4.

FIFA Street 2

Estamos a un par de meses de uno de los eventos más esperados del 2006, por el que estuvimos esperando nada más y nada menos que cuatro largos años; así es, nos referimos al Mundial de Futbol que se realizará en Alemania... pero aún falta un poco; sabemos que es muy difícil aguantar este tiempo, por lo que te traemos una propuesta con la que te podrás entretener por un muy largo rato; se trata de **FIFA Street.** Sabemos que no es lo mismo que un juego basado en la competencia mundial, pero sí resulta muy divertido por el hecho de que no hay reglas; pero, bueno, mejor te lo vamos a detallar, para que veas por qué es una gran opción para esta temporada.

NADIE SE ACUERDA DEL SEGUNDO LUGAR

Cuando se anunció la primera parte de este juego, todos lo esperábamos con ansias, sobre todo porque la experiencia que nos dejó **Soccer Slam** de Sega fue muy buena, y creímos que al incluir jugadores reales en una cancha callejera, no podría haber falla, lo cual por desgracia no ocurrió. El juego en concepto era novedoso, pero en *gameplay*, la verdad resultaba muy confuso; al querer intentar una jugada como elevar la pelota, siempre terminabas haciendo otra, lo que acababa por desesperarte; pero sin dudas, el error más grande de este título fue la movilidad: parecía que a los jugadores les pesaban los zapatos, no te sentías libre, en fin, lo podemos resumir como un buen intento, pero después de unos cuantos partidos terminabas por regresar con el juego de Sega.



Después del mal momento, el equipo creador, lejos de derrotarse, decidió poner su mayor esfuerzo para corregir los problemas existentes y ofrecernos un producto de calidad. Nosotros les otorgamos el beneficio de la duda, ya que la verdad, los **NFL Street** y los **NBA Street** habían sido excelentes juegos extremos. Pasó el tiempo y por fin pudimos ver en acción **FIFA Street 2**, y podemos decirles que le han dado al clavo, ya que se siente como un juego de futbol, es decir, "libre", pues tienes todas las opciones imaginables para atacar o defender.



EL ESPECTÁCULO ES LO PRIMORDIAL

Durante un partido de futbol es muy complicado ver jugadas como pasarse el balón por detrás de la espalda, o que éste sea rebotado en un contrario para un autopase, porque como se tiene mucho en juego, no se puede arriesgar demasiado. Pero todo cambia cuando se está en la calle, sin presiones, donde todo puede suceder, y eso es lo que quiere EA que quede bien claro: este título está hecho para lucirse. ¿Has visto los comerciales deportivos donde sale Ronaldinho? Pues **FIFA Street** es más o menos lo mismo; puedes realizar jugadas muy vistosas, como "la bicicleta", u otras humillantes como el "túnel" o los "sombreritos", y lo mejor de todo es que no tienes que hacer raras combinaciones de *stick* con botones, sino que todo se logra con el *stick* C.



DEMUESTRA TU HABILIDAD

Para dejar sembrados a tus rivales, tienes que dominar los dribles y gambetas, que vas a realizar con el *stick* C. Dependiendo de la dirección y de otros factores, como si estás corriendo o estás parado en el momento de presionarlo, tu jugador va a realizar diferentes suertes; ahora sí se marcan de manera muy intuitiva; por decir, si haces el *stick* hacia atrás, tu jugador va a retroceder jalando el balón, y si lo haces adelante, avanzará un poco; y es que antes era frustrante marcar hacia un lado y ver que tu personaje se moviera para otro o hiciera un movimiento que no querías. Lo mejor de todo es que no sólo ha quedado en mejorar las "magias", sino que además se ha integrado un sistema de counters con el que los jugadores que estén a la defensiva podrán bloquear las técnicas que los rivales ejecuten, lo que le da cierto toque de estrategia.



¡TIRO DE REMATE!

Si todos los movimientos que puedes realizar se te hacen pocos, ahora te tenemos que mencionar los **gamebrakers**, que al igual que en la edición pasada, se trata de un superdisparo que no importando qué o quién esté enfrente, siempre llega a las redes; para poder realizarlo, necesitas llenar tu barra de **skill**, lo cual se logra haciendo jugadas vistosas. Además de lo anterior, a los 25 mejores jugadores del juego se les ha incluido una jugada única, que nadie más puede ejecutar más que ellos. En Brasil dicha jugada la hace **Ronaldinho** (¿quién más?), en Portugal, **Christiano Ronaldo**, y en México la realiza **Omar Bravo**; esta última es muy vistosa, ya que domina el balón varias veces antes de disparar.



MÁS ESTRELLAS, SÓLO EN EL FIRMAMENTO

Las selecciones nacionales más famosas del mundo han sido incluidas en el título, dejando la lista de la siguiente forma: Argentina, Australia, Brasil, Camerún, República Checa, Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Grecia, Italia, Nigeria, Portugal, Irlanda, Escocia, Corea, España, Suecia, Estados Unidos y, por supuesto, el equipo tricolor, México. En cada equipo hay 16 jugadores, de los cuales vamos a tener que elegir sólo a cuatro; esto es muy importante, ya que si queremos podemos tener una formación defensiva u ofensiva dependiendo de la situación. En ocasiones resulta divertido dejar sólo un delantero, aguantar los embates y en un contragolpe terminar con la sonrisa de nuestro adversario... aunque también puede darse el caso de que nos goleen. El caso es que por variedad de estrategias no vamos a parar.



Los jugadores que se eligieron para aparecer por país son de los más representativos; por ejemplo, tenemos a **Ronaldo** y **Adrianno** en la verde-amarhela, y a **Beckham** y **Rooney** en el equipo de la rosa. Por parte del equipo azteca, contamos con jugadores de la talla de **Jared Borgetti**, **Gerardo Torrado** y **"Kikín" Fonseca**... y es aquí donde tengo una -¿cómo llamarla?- pequeña queja, y es que los programadores ponen a **Omar Bravo** como el mejor de México... no tengo nada en contra de este gran jugador, pero personalmente se me hace que aún no llega al nivel de **Borgetti**, por ejemplo.... sí, ya sé que no tiene nada que ver con el juego en sí, pero puede ser una "señal" de que en EA no ven mucho el futbol de nuestro México lindo y querido.





PON LAS PIEDRAS PARA LA PORTERÍA



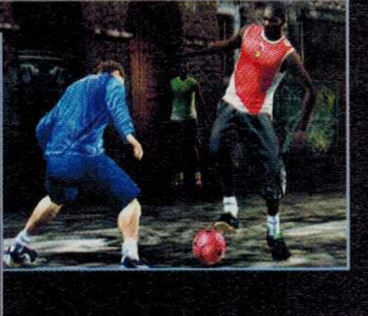


Creemos que todos por lo menos una vez hemos jugado futbol en la calle, y no importan mucho las condiciones, o sea, puede haber carros, postes, rejas, lo que sea, pero siempre vamos a ver la forma de usarlo para nuestro beneficio. Pues de igual manera sucede en **FIFA Street 2**: las "canchas" que tendremos, aunque todas cuentan con porterías, están ubicadas en los lugares menos pensados, como una cancha de básquetbol debajo de puentes viales, o en un mercado como los que se ubican en México. Todas cuentan con gran detalle, para realmente hacerte sentir como si estuvieras jugando con tus amigos de la cuadra. Otro punto importante a resaltar, es que gracias a esto podemos darnos una pequeña idea de cómo son los barrios en varios lugares del planeta.

LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

Para que no todo se limite a los partidos, tenemos varias opciones interesantes para relajarnos. Una muy buena es donde tenemos que dominar el balón, marcando varias combinaciones del *stick*; para que te des una buena idea, es algo así como un **Dance Revolution**; pero para dominar la pelota, este juego se vuelve bastante adictivo, ya que siempre querrás romper tu récord anterior. Otra opción que nos gustó mucho es que puedes crear a tu personaje como más te guste, ya sabes, puedes elegir desde el tipo de cabello hasta si traerá tatuajes.





GANAR NO ES LO MÁS IMPORTANTE... ¡ES LO ÚNICO!

De los errores se aprende, y EA cometió uno con el primer **FIFA Street**; pero por fortuna ha sabido remediarlo y ahora tenemos un título excelente, donde realmente podremos hacer toda clase de "suertes" para conseguir la victoria. Nosotros creemos que el punto clave del porqué este juego es mejor, es que tomaron varios conceptos de **NBA Street**, como el poder mover el balón por todo nuestro cuerpo, haciéndolo en verdad divertido. Si lo juegas solo, es decir, como modo de historia, te va a entretener bastante debido al nivel de dificultad, que te hará sufrir en ocasiones; pero donde sí te puedes pasar toda una vida jugando es en la opción para cuatro jugadores simultáneos.



RANKING

Master 9.0

Todos esperamos con ansias el Mundial para sacarnos de una vez por todas esa "espinita" de los octavos de final y tomar revancha de los E.U.A que terminaron con el sueño de... perdón, un trauma personal, je, je, je. El juego es muy bueno, a pesar de los grandes momentos que pasé con la primera parte; sí se sentía lento, problema que fue superado en **FS2**, donde ahora ya tienes más posibilidades de juego. Un título muy completo en todos los sentidos, sobre todo en el modo de ediciíon de jugadores. Juégalo, no te arrepentirás; además ahí podremos golear sin piedad a E.U.A... otra vez mi trauma, perdón.



Panteón 9.0

El soccer es uno de los deportes más practicados, y siempre es agradable visitar los estadios más famosos del mundo con tu equipo para demostrar quién es el mejor; pero cuando te cansas de las reglas, de los técnicos regañones, y sólo deseas jugar un partido donde todo se valga, tu mejor opción es **FIFA Street 2**. Deja de jugar en el baldío de atrás de tu casa e invita a tus amigos a disfrutar de este divertido título para GCN; si gozaste **Sega Soccer Slam** y **Mario Strikers**, no te puedes perder esta gran opción.



Crow 8.0

¡Vaya! Se nota que ahora EA sí le dedicó un poco al *gameplay* para este juego de pambol. El anterior se quedó sólo en promesa al no cumplir con las expectativas que la misma compañía canadiense había prometido, dejando como claro ganador en esta categoría a **Sega Soccer Slam**, que, a pesar de ser más fantasioso, es mucho más entretenido y ágil en todo momento. Para la secuela, EA mejoró la movilidad, los personajes son más desenvueltos en el escenario y realizan mejores jugadas sin que tengas que torcerte los dedos para lograrlas.

1 10


Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal
$288.00
© 2006 Capcom
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de abril de 2006. Únicamente para la República Mexicana.



Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Puzzle.
Jugadores: 1-10 (DS Download), 2-4 (Wi-Fi).

¡El retorno del rey!

En la actualidad existen innumerables variantes del juego creado en 1985 llamado **Tetris**; hay desde versiones originales para diversos sistemas de videojuegos, como clones o títulos basados en esta gran idea. Es muy difícil encontrar a alguien que no haya jugado o conozca **Tetris**; se trata de una franquicia muy popular como **Pac-Man** o **Mario Bros.**, y ha divertido a personas de todas las edades con su simplicidad de estilo de juego y adictiva diversión. Después de incontables versiones, el verdadero rey de los puzzles ha regresado a una de las formas donde ha tenido más éxito: el mundo de los sistemas portátiles, en el mejor de todos, el Nintendo DS.



¡¿No has jugado Tetris?!

Tetris fue creado con una base simple: mover y girar piezas llamadas tetrominos formadas por cuatro cuadros cada una, las cuales caen en un área limitada. El objetivo es acomodar los tetrominos de manera que formen una línea horizontal -la cual va desapareciendo- para obtener puntos y evitar que se amontonen hasta alcanzar la cima de la pantalla, cuyo resultado sería la terminación del juego. Al desaparecer dos, tres o cuatro líneas simultáneamente se ganan más puntos, los cuales se incrementarán dependiendo del nivel en donde se esté jugando. Su sencillez lo hace irresistible para los jugadores, y el incremento de la dificultad conforme se va progresando lo hace adictivo y muy divertido.



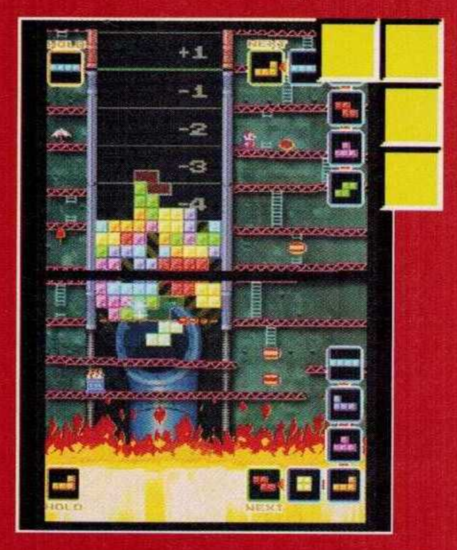
Esperen, ¡yo lo conozco!

No es la primera ocasión en que vemos a los personajes de Nintendo en un juego de **Tetris**; en una de sus versiones más exitosas -la de Game Boy-, **Mario**, **Luigi** y otros personajes más hacen su aparición. En la de NES también pudimos ver a **Link**, **Donkey Kong**, **Samus** y a **Kid Icarus**, entre otros más, cuando terminábamos niveles en el modo B. **Tetris DS** incluye a varias personalidades nuevamente, pero no son sólo de adorno; cada modo tiene un tema basado en alguno de ellos, expandiendo los horizontes y dándole un giro a la diversión.



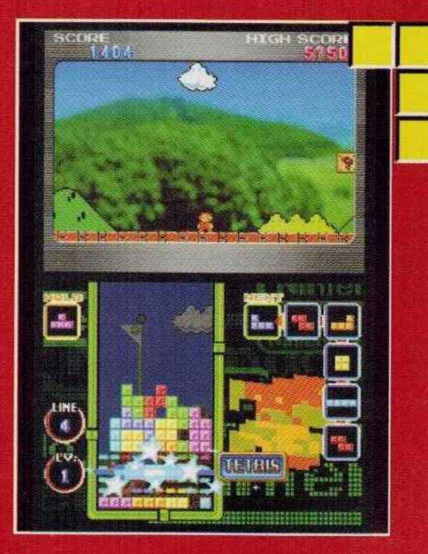
Una nueva forma de jugar

Usar tu *Stylus* para jugar un puzzle no es nada nuevo; tenemos por ejemplo a **Polarium** o a **Meteos**; pero a ambos les faltó ese toque especial del **Tetris** original para que no se volvieran aburridos después de un rato de jugarlos. En **Tetris DS** tendrás la oportunidad de manipular los tetrominos con el Pad direccional o bien con el *Stylus*; todo depende del modo de juego que elijas; existen seis tipos distintos: Standard, Touch, Catch, Puzzle, Mission y Push.



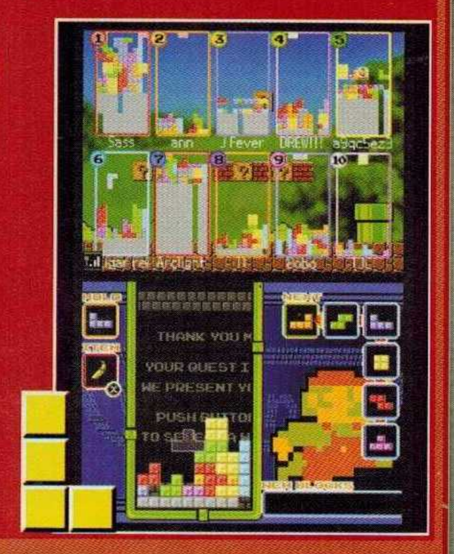
Standard: tradición que perdura

Este modo está ambientado con el carismático tema del plomero bigotón más famoso: **Mario**, y contiene el mismo *gameplay* adictivo que el **Tetris** original. Tu misión es básicamente girar y acomodar los tetrominos para formar líneas horizontales y desaparecerlas; mientras todo esto pasa, **Mario** corre a través de niveles de **Super Mario Bros.** en el fondo de la acción. En Standard encontrarás *ítems* para afectar a tus oponentes, haciendo más divertidos y alocados los enfrentamientos; este modo lo puedes elegir usando la Nintendo Wi-Fi Connection, donde participarás en retas de dos o cuatro jugadores con o sin *ítems*.



Todo el mundo juega Tetris

Al usar la Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir con otros tres jugadores en cualquier parte del planeta en dos diferentes modos. Un sistema de reconocimiento muestra los resultados de las batallas de las demás personas y despliega la información para sus adversarios; puedes enfrentar a distintos oponentes basándote en su destreza. Esta excelente opción te permite localizar a gente de diversos lugares del mundo y retarla para medir tu habilidad más allá de tu colonia, estado o país.





Touch: usa tu *Stylus*

Con este modo se aprovecha la capacidad de la pantalla táctil del Nintendo DS; aquí tu *Stylus* te servirá para mover a los tetrominos en una gran pila para que caigan y formen líneas horizontales. También puedes tocarlos para girarlos y ajustarlos según la situación. A diferencia de otros modos, en Touch tienes tiempo de sobra para planear cuidadosamente tus movimientos, lo cual cambia radicalmente el estilo de juego; pero no creas que esto lo hace más sencillo, sino que requiere de una gran destreza y planeación anticipada.

¡Tetris al máximo!

Una de las características más prominentes del Nintendo DS es la conectividad con otros jugadores al descargar con el DS Download Play, el cual permite a varias personas participar en el mismo juego con una sola tarjeta; obviamente cada uno necesita su NDS. En el caso de **Tetris DS**, ¡pueden jugar hasta diez amigos simultáneamente!; así que si creías que jugar entre cuatro era divertido, espera a retar contra otros nueve oponentes, todos listos para ver quién es el mejor en el más popular de los puzzles.

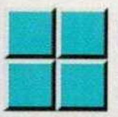


DATOS CURIOSOS

Tetris fue inventado por Alexey Pazhitnov en 1985, mientras trabajaba para la Academia de Ciencias en Moscú, Rusia, en los tiempos de la Unión Soviética.



Tetris viene de la palabra griega "tetra", que quiere decir cuatro; todos los tetrominos están formados por cuatro cuadritos o segmentos.



El tema usado en la versión de Game Boy de **Tetris** (Music A) se ha popularizado gracias al juego. Es una tonada rusa llamada "Korobeyniki".

Catch: pule tus reflejos

Los fans de **Samus Aran** se sentirán más que en casa con este modo con el ambiente de **Metroid**. Aquí controlas un bloque volador en niveles infestados de **Metroids**; tu misión es buscar los tetrominos que van cayendo; al girar tu bloque los atraparás creando un cuadro de 4x4, el cual desaparecerá para obtener puntos. Cuando esto pase, deberás recibir y acomodar las piezas para reanudar la formación del cuadro.



Mission: un reto todavía mayor

Este modo está ambientado con un tema muy popular entre los videojugadores; nos referimos a la saga de **Zelda**. Como su nombre lo dice, tendrás que ejecutar tus movimientos rápidamente para cumplir las diversas misiones antes de que el tiempo se agote. Si tardas demasiado, una gran cantidad de nuevos castigos caerá sobre los ya existentes para complicarte la situación; ¡no te detengas a lamentarte!, pues las misiones siguen apareciendo en un costado de la pantalla, y si nos las cumples recibirás más castigos.



Push: ¡empújalos!

Si creías que los otros modos eran divertidos entre varios, espera a jugar Push. El objetivo es desaparecer dos líneas al mismo tiempo para mover la pantalla hacia abajo y empujar a tus enemigos a la zona roja. Cada jugador no deberá permitir que sus tetrominos lleguen muy arriba o perderán. Este modo puede ser jugado con otros oponentes por medio del DS Download Play, y con la Nintendo Wi-Fi Connection.



Puzzle: ¿crees ser lo suficientemente bueno?

Acomodar las piezas como van cayendo resulta sencillo comparado con los más de 50 puzzles de este modo. En cada puzzle te darán cierta cantidad de tetrominos; debes decidir la orientación para que cada pieza se acomode en su lugar y vayas desapareciéndolas. Tu velocidad de movimientos no será imprescindible aquí; lo que será puesta a prueba será tu agilidad mental para resolver los complejos puzzles.



Más que nuevo, revitalizado

Tetris es uno de los títulos más populares del mundo de los videojuegos; ha sido adaptado, remasterizado y copiado como ningún otro. Su excelente y sencillo *gameplay* lo hacen recomendable para todo tipo de jugadores, pero a la vez, la manera en como va aumentando gradualmente la dificultad lo hace un favorito de los veteranos del control y jugadores expertos. Esta nueva adaptación implementa el jugar con el *Stylus*; sumado a la opción de jugarse entre muchos jugadores, lo convierten en una genial opción que no debes dejar pasar.





Crow 9.0

Tetris es una de las franquicias que más ha perdurado y en la que hasta ahora el concepto central sigue siendo el mismo; claro está que se han ido incrementando opciones conforme avanza la tecnología, como más jugadores, castigos e incluso se han hecho múltiples "clones", de los cuales varios han aportado cosas interesantes al género. Para la versión de Nintendo DS me gustó mucho la opción de 10 jugadores... ¡vaya, eso sí no se había visto antes en un portátil! También la opción Wi-Fi es de aplaudirse: cuatro jugadores no será mucho, pero siendo en línea será todo un mundo de diversión.



Master 10

Siempre es buen momento para jugar **Tetris**; no importa lo que estés haciendo, este título te relaja e incrementa tu habilidad mental; puede ser desde sus primeras versiones en el NES o en el GB, o las más recientes para el Nintendo 64, pero siempre con la misma diversión. Por lo anterior, este nuevo **Tetris** ya tiene el éxito asegurado, y lo mejor es que las características del Nintendo DS serán utilizadas para mejorar la experiencia de juego, de las cuales, la mejor es la conexión con el servicio Wi-Fi, aunque para las reuniones con los amigos, la posibilidad para jugarlo entre diez personas es única. Sin duda, el mejor **Tetris** de la historia.



Panteón 10

Tetris, **Tetris Attack** (o **Panel de Pon**), **Dr. Mario** y **Egg Mania** son mis puzzles favoritos de todos; a pesar de que han salido juegos muy padres como **Meteos**, ninguno ha sido tan divertido como el original: **Tetris**. Desde que lo jugué en Arcadia y posteriormente en mi Game Boy "tabique", quedé encantado con esta maravilla; y afortunadamente regresa con mejoras muy especiales para el Nintendo DS. Este es un título de los que no pueden faltar en tu colección; ¡no esperes más y adquiere el tuyo!; ¿o prefieres comprarte un "Tetrix" de los que venden en la calle?

Convierte el mundo en una fiesta.

Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y tú estás invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hasta 8 jugadores, podría ser la fiesta más grande a bordo jamás vista.

MARIO PARTY 7

NINTENDO GAMECUBE

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Comic Mischief

DOLBY PRO LOGIC II

CARRERA ESPACIAL

Es un desafío intergaláctico por la dominación total en Metroid Prime Hunters para el Nintendo DS. ¿Podrá Samus ganar la contienda?

Por Chris Shepperd




TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

"**E**l secreto del máximo poder se aloja en el grupo **Alimbic**". Esas palabras hicieron eco por todo el universo, un mensaje telepático que menciona la promesa de un poder más allá de toda imaginación. Así inicia la carrera para reclamar el mayor premio en **Metroid Prime Hunters** para Nintendo DS.

En estas páginas nos adentraremos en el modo de aventura individual. Como en anteriores títulos de **Metroid**, **Hunters** te pone en control de la famosa **Samus Aran**, la renombrada y altamente entrenada cazarrecompensas. La Federación Galáctica ha requerido sus servicios para ayudar a investigar la comunicación telepática surgida de la esquina más profunda del universo. La transmisión ha acumulado intereses a través del universo por el destino misterioso de los **Alimbics**, la raza que anteriormente llamaba hogar al grupo **Alimbic**. Por todas las cuentas, eran inmensamente inteligentes y su mundo era tanto pacífico como próspero. Pero los **Alimbics** simplemente desaparecieron, abandonando sus hogares y dejando su sociead exactamente como estaba el día en que la dejaron. Su pasado mantiene a la expectativa a todo el universo.
La asociación de **Samus** con la Federación es larga y posee varias historias. Ella se unió a la organización después de abandonar su planeta de residencia, Zebes, y la academia de la Federación la entrenó en el arte del combate. Aunque su feroz espíritu independiente la lleva a diferentes localidades, ella ha permanecido leal a la Federación y prefiere apoyarlos a ellos que a otros organismos.
La Federación Galáctica es muy grande, pero no significa que abarque el universo entero. El grupo Alimbic por sí mismo, reside en las afueras de la jurisdicción de la Federación. Si el organismo intenta investigar el mensaje misterioso, tendrá que mantener sus acciones cubiertas. Afortunadamente, las habilidades de **Samus** como cazarrecompensas se ajustan a sus necesidades perfectamente. Ella viaja sola y nadie que haya dejado atrás se atreve a hablar.
La Federación no es la única que recibió la comunicación telepática. Otras civilizaciones han comenzado a movilizarse para investigar al grupo. **Samus** tendrá que competir contra seis rivales, cada uno motivado y dispuesto a ganar. Ellos comparten algo; no dejarán que nada se interponga en su camino.



Estamos seguros de que Weavel no busca un abrazo.


De acuerdo con el radar, hay enemigos por dondequiera.

Pero, ¿cuál es el "superpoder" que los cazarrecompensas buscan? ¿Será una criatura imparable? Nadie lo sabe. La incertidumbre hace esta misión algo urgente para estos personajes; ellos no sólo quieren el poder para sí mismos, sino también para asegurarse de que dicho poder extraordinario no caiga en las manos equivocadas .

CAZADORES

Los objetivos de **Samus** son claros: Ir hacia el grupo **Alimbic**, descubrir el significado del mensaje encriptado y, de ser posible, encontrar la forma de utilizar el máximo poder. Pero más que nada, ella debe prevenir que los otros cazadores lleguen primero y se apoderen de la tecnología.
Los **Alimbics** pudieron haber dejado su mundo en buenas condiciones; pero han pasado muchos años desde su desaparición. Los edificios han comenzado a desgastarse, creando condiciones peligrosas para la acrobática **Samus**. Ella necesitará un ojo agudo e instintos ágiles para mantenerse fuera del peligro. **Samus** tiene más de qué preocuparse sobre los terribles monstruos de lava, pero lo más destacado es que los otros cazarrecompensas ya están buscando sus propias pistas y la carrera será más complicada que antes.



Samus se pone de pie sobre su nave espacial.

Los insectos son tan grandes que puedes hacer una barbacoa.

Afortunadamente, el arsenal de **Samus** contiene una variedad de armas letales -como de costumbre-. Ellla usa su tradicional combinación de misiles y *blasters*, así como las versátiles bombas para la *morph ball*; además de las seis nuevas armas que encontrará en su camino. Todas las armas que ella descubra, usan municiones universales que se adaptan automáticamente al arma que está activada. Como el *charge beam* en los *blasters*, las armas especiales contienen modos secundarios de mayor poder de impacto y ciertos equipos también pueden abrir puertas bloqueadas.

Muchos vestigios de los **Alimbics** permanecen en el mismo sitio donde estaban años atrás. Una rápida investigación del área revela que unos cristales especiales de nombre Octoliths están escondidos en las profundidades del grupo **Alimbic**; si **Samus** puede encontrarlos, tendrá un paso adelante para descubrir la localización del poder oculto. Los **Alimbics** no intentaban que los extraños encontraran los cristales; sin embargo, **Samus** tiene que buscar cuidadosamente los artefactos ocultos que abrirán el camino hacia los Octoliths. Y aun así, no será tan fácil, ya que a pesar de que ya no están los **Alimbics**, sus secretos siguen perfectamente guardados. **Samus** también necesita encontrar otros elementos para su aventura. Mejoras para misiles, municiones universales y tanques que incrementen su energía estarán dispersos por todo el lugar, tal como ha ocurrido en historias anteriores.

Territorio inexplorado

A diferencia de los títulos anteriores de Metroid, los niveles en **Metroid Prime Hunters** están dispersos sobre vastas distancias en el espacio exterior. **Samus** debe regresar a su nave cuando quiera dirigirse a la próxima área. Dicho medio de transporte sirve también para otros propósitos, como para examinar tu bitácora, salvar tu progreso y ajustar las opciones del juego. Como en **Metroid Prime**, **Samus** inicia su misión con el visor, un dispositivo que le permite examinar y grabar detalles de los alrededores, incluyendo reliquias e incluso apariciones que se parezcan a los **Alimbics**. Usa este accesorio por todas partes para ganar pistas importantes sobre tu misión y tu ubicación.

Celestial Archives

La jornada de Samus inicia en un puesto fronterizo llamado Celestial Archives. A pesar de no estar habitada por mucho tiempo, la estación espacial permanece en buenas condiciones. Está hecha de grandes cámaras cilíndricas que se conectan a través de pequeños corredores. Es en uno de estos puntos donde **Samus** se encuentra con sus adversarios. Ella tendrá que enfrentar al mortífero **Kanden** en su trayecto para conseguir el primer Octolith. Pero **Kanden** no será su único reto; una multitud de salvajes criaturas están al acecho de los visitantes inesperados.

Una vez que **Samus** adquiera armamento más avanzado, necesitará regresar al Celestial Archives para conseguir el segundo Octolith. Su camino la llevará hacia puntos distantes de la estación espacial, una sección deteriorada por el paso de los años. La ruta se complica con múltiples adversidades; por ello, nuestra heroína deberá emplear sus mejores saltos acrobáticos y técnicas de combate para salir avante.



Es como en ese viejo juego de los patos.



Samus prefiere al tipo fuerte y silencioso. Luego los aniquila.

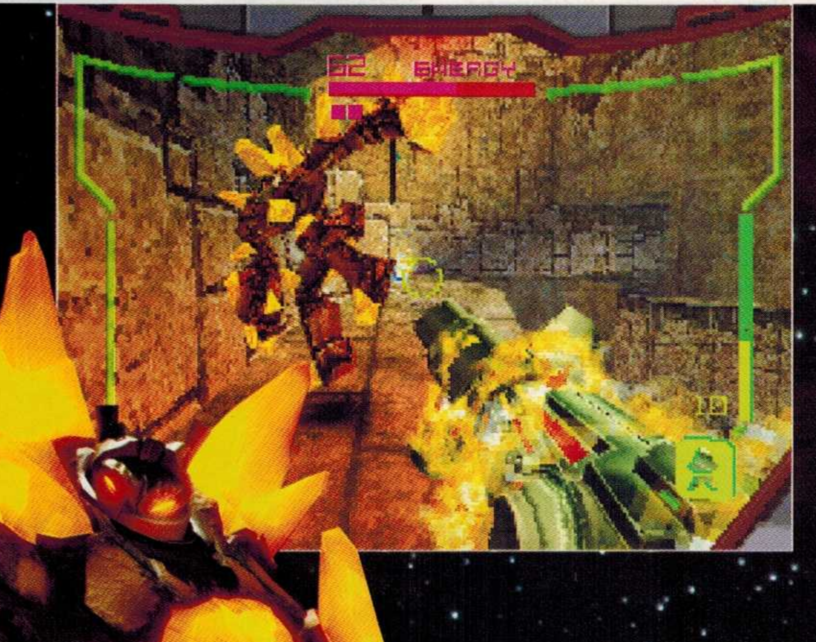




Alinos

En cuanto la nave de **Samus** aterrice en su segundo destino (un oasis en medio de un lago de lava), es difícil de creer que los **Alimbics** alguna vez habitaron un planeta como Alinos. Pero conforme la bella guerrera pase a través de las cavernas que conducen a sus nuevos objetivos, los feroces pasajes pronto se abrirán para mostrar una caverna de roca. El nuevo lugar parece que fue antes un punto social de los **Alimbic**. Una rápida inspección del área revela algunos símbolos de civilizaciones pasadas, así como varias puertas que conducen a diferentes caminos.

Desde este punto puedes acceder a la mayor parte de Alinos, así que es el lugar perfecto para esperar. Seguramente en el camino te enfrentarás a criaturas más poderosas que antes, pero la experiencia te llevará a conquistar el reto.





Vesper Defense Outpost

La siguiente parada de **Samus** es otra estación espacial. Es obvio que la *Vesper Defense Outpost* fue diseñada para confundir a los invasores. Muchas de las cámaras tienen paredes transparentes, haciendo fácil ver a los extraños y, al mismo tiempo, les dificulta el movimiento en la zona. En próximos viajes hacia la frontera, **Samus** tendrá que enfrentarse a un laberinto de portales trasnportadores que la llevan a sitios de aspecto similar, confundiéndola por completo. Y cuando pensabas que las cosas no podían ponerse peor, las habitaciones están plagadas con brutales enemigos, incluyendo criaturas de forma humanoide que tienen como deporte preferido el cazar a los intrusos ya sea en grupo o individualmente.

En varios lugares de la estación espacial, **Samus** tendrá que emplear una ma-niobra clásica: el *Bomb Jump*. Mientras está en modalidad *Morph Ball*, **Samus** puede impulsarse en el aire al dejar algunas bombas en su camino; así llegará a lugares altos y podrá tomar *items* u otros objetos ocultos.

Samus tiene su blaster para tostar a sus enemigos y mantener su temperatura.

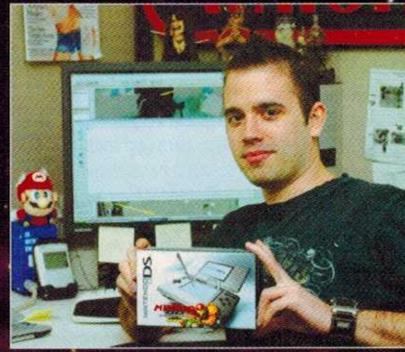
Arcterra

El planeta Arcterra es un sitio congelado y, como en Celestial Archives, está bajo un aspecto de descuido total. A pesar del terrible frío, Arcterra parece que tenía mucha actividad cuando los **Alimbics** recorrían sus pasillos. Muchas reliquias de la antigua civilización todavía son evidentes.

A diferencia de las otras áreas que **Samus** ha visitado, la fuente de poder de Arcterra está fuera de línea, **Samus** deberá usar su visor constantemente para poner en función las computadoras y puertas del lugar. También usará su *morph ball* con mayor frecuencia que en otros lugares. Muchas de las áreas están conectadas por largos corredores, así que te recomendamos que cheques bien tu ruta de escape.


MASAMICHI ABE, DIRECTOR DEL JUEGO


MIKE HARRINGTON, DIRECTOR DE ARTE



RICHARD VORODI, DISEÑADOR DEL JUEGO

Conversación cósmica

Nintendo Power tuvo la oportunidad de hablar con tres de los cuates de Nintendo Software Technology Corporation, quienes forman parte del equipo dedicado a Metroid Prime Hunters.

NINTENDO POWER: Primero, ¿podrías explicar tu papel en el equipo de **Metroid Prime Hunters**?
MASAMICHI ABE: Fui el director del proyecto. El trabajo de un director de un juego es similar al de un director de cine. Superviso la producción, asegurándome de que estemos de acuerdo con la verdadera visión del diseño del juego. En esencia, soy un diseñador de juegos, pero, pero con la diferencia que también me encargo de liderar al grupo.
MIKE HARRINGTON: Tuve una participación en la planeación del proyecto y diseño del juego *multiplayer*, pero principalmente estuve a cargo del talento artístico que trabajó en **Metroid Prime Hunters**.
RICHARD VORODI: Como fan declarado de **Metroid**, instantáneamente me fui hacia el desarrollo de la aventura individual; así también pudimos dar una perspectiva única de los cazadores en el mundo de **Metroid**.

NP: Metroid es una de las franquicias más reconocidas de la historia. ¿Qué significó trabajar en un proyecto tan querido? Por ejemplo, ¿sentiste un mayor grado de responsabilidad para hacer de éste, una gran experiencia?
RV: Crecí jugando todos los títulos de **Metroid**. Metroid II para el Game Boy es de mis favoritos. Tener esta maravillosa oportunidad y venir a trabajar todos los días, es un sueño hecho realidad. Por ejemplo, mientras escribíamos la historia tuve que inventar varias razas y a los **Alimbics**. La combinación de responsabilidad y libertad creativa, lograron que este proyecto saliera tan bien como se ve.

NP: ¿Qué tipo de preparación tuviste para familiarizarte con **Metroid** antes de iniciar el trabajo?
MA: Estudié la historia de **Metroid** para comprender las reglas básicas del universo en general.

NP: ¿Qué tipo de relación -si existió- tuvo Retro Studios en el desarrollo del juego?
MH: Al inicio del proyecto, nos reunimos con Retro en Austin, Texas. Teníamos un millón de preguntas para ellos y no sólo nos respondieron, sino que incluso dejaron que el talento de Andrew Jones (Líder de arte conceptual en Retro) creara el diseño de los personajes y enemigos para **Hunters**. Después, ellos agregaron la ayuda de Todd Keller, director de arte de **Metroid** Prime, para encabezar la creación de elementos de personajes para las escenas cinemáticas. Fue grandioso trabajar con todos en Retro Studios, en verdad ayudaron a arrancar el desarrollo.

NP: MPH es uno de los primeros juegos FPS en el DS que luce fantástico y se juega bien. ¿Qué tipo de barreras tuviste que superar para llegar a ese punto? ¿Quedaste tan sorprendido (como nosotros) en que el DS pudiera lograr ese tipo de gráficos?
MA: Definitivamente fue un reto lograr todo en el Nintendo DS. Incluso cuando sabíamos que era un juego portátil, tratamos de hacerlo lo más similar a la versión de GameCube. Y fue muy fácil.

> **"Tener esta maravillosa oportunidad y venir a trabajar todos los días, es un sueño hecho realidad"**
> —Richard Vorodi

MH: Todos tuvimos una nueva perspectiva de lo que se puede hacer con pocos polígonos y bastante entusiasmo. Nuestros artistas de entornos bromeaban con que ellos podían hacer un mundo completo fuera de los polígonos usados para crear sólo uno de los piratas espaciales de Echoes.

NP: A pesar de que las áreas son originales, el juego mantiene una atmósfera muy apegada a **Metroid**. ¿Qué clase de opciones visuales incluiste para crear ese efecto?
MH:
Después de un análisis detallado del espectro, determiné que el aspecto de **Metroid** creado por Retro podría ser mejor descrito como una transición de tecnología sintética a organismos arcaicos. Y, ¡esa puerta! El portal hexagonal es como una tradición en **Metroid Prime**. Nosotros necesitábamos detalles similares para **Hunters**, sólo que debimos crear una versión **Alimbica** con menor cantidad de polígonos.

NP: ¿Dónde encaja **Hunters** en la cronología del resto de la serie de **Metroid**?
RV: El archivo de misión 79109 queda en algún punto entre **Metroid Prime** y **Echoes**. Notarás que **Samus** está piloteando su nave de **Prime**, pero ella viste el traje Varia de **Echoes**.



En el espacio, nadie puede oírte; muchos gritan, excepto Samus.

NP: No hay elementos como el *Hi-Jump* y *Screw Attack* en **MPH**. ¿Cómo llegaste a la decisión de ir con un título más enfocado al combate?

RV: La experiencia en el DS te lleva a apuntar y disparar. Desde que los otros cazadores están persiguiendo a **Samus**, nos imaginamos que en los escenarios de combate cercano, una variedad de arsenal para el *Arm Cannon*, podría ser lo mejor para sobrevivir. Además, crear las nuevas formas de los cazadores cosumió mucho tiempo. Al final, ellos sirvieron mejor al modo de juego que agregar nuevos movimientos a las habilidades de **Samus**.

NP: Las cuatro locaciones principales están desconectadas unas de otras, así que **Samus** debe entrar en su nave y volar hacia el área siguiente. ¿Consideraste agregar niveles que involucren a la nave para hacer la transición?
RV: Tuvimos un montón de ideas de cómo ella podría transportarse. **Hunters** está hecho para ser una experiencia visceral. Al final, decidimos cortar esa idea porque bajaría mucho el ritmo de juego.

NP: Este es el primer título donde hay otros personajes específicos además de **Samus**. ¿Cómo pensaste que cambiaría el dinamismo del personaje en el juego?
RV: Uno de nuestros objetivos principales fue realzar el mundo de **Metroid**. Pensé que los fans sabían que existían otros cazarrecompensas. Al introducir estos nuevos cazadores, le inyectamos un sentido de urgencia a esta misión, así como también ampliamos el potencial de la historia para los próximos juegos.

"Tuvimos una nueva perspectiva de lo que se puede hacer con pocos polígonos y bastante entusiasmo"

—Mike Harrington

NP: ¿Hubo una inspiración en particular tras el diseño de los cazarrecompensas?
MH: Durante el diseño de personajes, la consideración principal fue la *morph ball*. Todos adoran la *morph ball* y cada nuevo cazador necesitaba equilibrar las habilidades de **Samus** para cruzar por pequeños espacios. Al mismo tiempo, quisimos que cada cazador fuera único en sus movimientos y ataques.

NP: ¿Ves algún futuro para los otros cazadores en próximos títulos de **Metroid**, o quizá sus propios títulos?

MA: No lo sé por el momento. Pero me encantaría si alguno lograra su propio juego o apareciera en otro título de la saga.

NP: ¿Qué aspectos de **Metroid Prime Hunters** te gustaría ver implementados para **Metroid Prime 3**? ¿Quizá el regreso de los cazadores de **Hunters**?
RV: Todo queda en Retro y lo que planeen para **Metroid Prime 3**. Todo queda en los fans, así que haz un poco de ruido con respecto a tu personaje favorito que, por cierto, todos son villanos antagonistas.

"Me encantaría si alguno lograra su propio juego o apareciera en otro título de la saga."

—Masamichi Abe



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 3
Febrero 1992

Portada:
Little Nemo

Conoce a:
Tiny Toons
Simpsons II
The Flintstones
Super Ghouls & Ghosts
F-Zero

Cursos Nintensivos de:
Little Nemo The Dream Master
Super Mario World
Operation C

Además, los trucos, Tips y Passwords de los juegos favoritos.



CURSO
Nintensivo
SUPER MARIO WORLD

Recuerda que las escenas que se marcan con puntos rojos en el mapa siempre tienen dos salidas.

Al entrar a cualquier escena que ya terminaste con anterioridad puedes salir en cualquier momento con sólo presionar START y luego SELECT.

Si sacas todos los bloques iguales te darán 8 vidas.

"YOSHIMANIA"

Si Yoshi se come 10 manzanas rojas pondrá un huevo y de ahí saldrá un Súper Hongo.

Por cada manzana verde que coma Yoshi te darán 20 segundos extras de tiempo.

KOOPA	HABILIDAD
Rojo	Arroja fuego
Gris	Vuela por unos segundos
Verde	Arroja el caparazón
Amarillo	Salta más fuerte
Multicolor	Arroja fuego, vuela y salta más fuerte.

Si quieres romper bloques con Yoshi, sólo tienes que saltar encima de él con el botón A.

Si Yoshi se come los poderes se los dará a Mario.

A los Yoshis pequeños tienes que alimentarlos para que crezcan.

YOSHI'S ISLAND 1

Curso Nintensivo Super Mario World

Después de haber sido portada en la edición anterior, en nuestro tercer número dimos la guía completa para llegar hasta el final en este título. Con este Curso Nintensivo comenzamos a elaborar artículos más completos con una gran cantidad de imágenes que nos mostraban muy bien los niveles y escenarios. **Dato curioso:** Fue toda una odisea el tomar estas fotos, ya que en aquellos tiempos los recursos técnicos no eran los de ahora.



analizando a:
THE FLINTSTONES

La vida en Piedradura es muy pacífica, pero esta paz se ve interrumpida por un loco científico del Siglo 30 que regresa a la era de nuestros amigos los Picapiedra y secuestra a Dino, Hoppy y destruye la nave espacial de Gazú, eliminada así toda posibilidad de rescate. Pedro tendrá que buscar las 6 partes de la nave espacial de Gazú si es que quiere rescatar a sus mascotas.

No será fácil el recorrido para rescatar a Dino y Hoppy.

Los Picapiedra es el más nuevo cassette de Taito para NES; en este juego deberás ayudar a Pedro a pasar a través de 8 niveles que son: Casa de Pedro, Piedradura, Montañas Congeladas, Castillo Embrujado, Mar, Ciudad Oriental y el Futuro (donde recibirá ayuda de los supersónicos).
Pedro cuenta con su gran garrote como arma principal, además de pequeñas armas

Pedro ha derrotado al Dinosaurio Dragón...pero apenas es el primer jefe.

El Rocabasket es otra etapa donde Pedro se lucirá.

Para vencer al enemigo de la jungla, sólo espéralo con tu garrote en la orilla de la izquierda y golpéalo cuando se acerque. SPOT

que encontrará en el camino como: resorteras, hachas y huevos explosivos (las cuales lanzas apretando ↑ y B al mismo tiempo), eso sin contar con la ayuda de su amigo del espacio "Gazú", quien te ayudará con magias, las cuales tendrás antes que ganar en rudos partidos de Rocabasket.

Colgarse de las orillas no es fácil; con práctica lo dominarás.

Gracias al extraterrestre Gazú tendrás un canguro para alcanzar los lugares altos.

Estamos seguros que los Picapiedra te encantarán. Juégalo.

Analizando a The Flintstones

La sección de analizando se convirtió en parte importante de Club Nintendo; fue la que se conoció después como A Fondo. Los famosos recuadros azules con tips de Axy y Spot daban el *plus* al artículo.

44 páginas

8 más que las anteriores revistas



S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a: Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P. 03100 Méx. D.F.

BATTLETOADS

Para obtener el 2 Warp Zone, en el nivel 2 (carrera de velocidad) estréllate en el décimo obstáculo.

Ricardo García M.
Roberto Frank García

CONTRA

Para empezar con 30 vidas oprime en el control 1 ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A Start

Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime Select, Start

David Omar Domínguez / Miguel A. Gardoño / Jesús I. Chávez

GARGOYLE'S QUEST (Game Boy)

Clave final con muchas vidas, dinero y armas: NPAN-RRXY

David Soft

SUPER CONTRA

Para empezar con 10 vidas oprime en el control 1 → ← ↓ ↑ A,B, Start

Si son 2 jugadores, en lugar de Start oprime: Select Start

Felipe Butrón / Carlos Ramírez G.

BUGS BUNNY (Game Boy)

Password del nivel 80 XH02

Edgar Acevedo

MARIO 2

En el nivel 1-3 llévate una poción hasta este jarrón. Métete a él cuando estés en el mundo inverso, irás al mundo 4-1

En el nivel 3-1 te metes a la primera puerta; cuando estés del otro lado déjate caer por la cascada. Métete a la puerta busca la poción enterrada, te metes a la puerta mágica y en el mundo inverso te metes al jarrón para ir al nivel 5-1.

En el nivel 4-2 llévate la poción hasta el jarrón, abre la puerta mágica y métete al jarrón que te llevará a la escena 6-1.

En el nivel 5-3 sube la escalera azul; en el "techo" hay un jarrón, agáchate y cuando estés iluminado salta, busca la poción, tírala, ve a la puerta mágica y métete al jarrón para ir al mundo 7-1.

Carlos A. Martínez

S.O.S.

Servicio Organizado de Secretos

Una de las secciones que más ha estado vigente en la revista es ésta; nunca está por demás la ayuda en casos de extrema urgencia. En esta edición se habló de estos títulos: Battletoads, Mario 2, Contra, Gargoyle's Quest, Super Contra y Bugs Bunny.

Dato curioso: En los inicios la sección fue de una sola página; ahora por lo regular incluimos 4 páginas por edición.



CURSO Nintensivo

Little Nemo DREAM MASTER

MUSHROOM FOREST

Curso Nintensivo Little Nemo DM

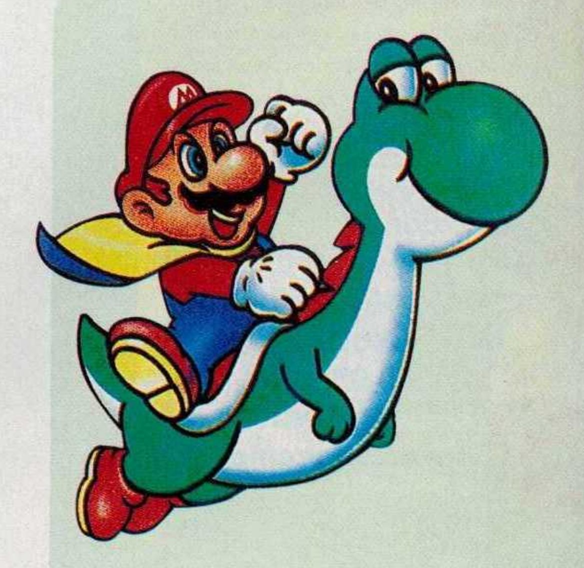
Ahora que desempolvamos estas viejas revistas nos damos cuenta de que en esta edición en particular nos emocionamos con los Cursos Nintensivos, ya que tuvimos otro más que fue de Contra, o sea, 3 en total. Aquí podemos ver un mapa que trazamos con estilógrafo y coloreamos con plumón.



SUPER ESPECIAL 16 BITS

Un reporte especial de los juegos para el SNES

El NES ya estaba por cederle su lugar al SNES y los juegos que venían para este sistema lucían bastante bien. Aquí presentamos una sección especial analizando de manera rápida las características de cada título. ¿Quién no recuerda Final Fight, F-Zero, Pilotwings o The Legend of Zelda II?



La imagen destacada

ÚLTIMA PÁGINA
ABRIL 2006



Vaya, el tiempo sí que vuela cuando te diviertes, y con Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS y Resident Evil DS no podrás aburrirte ni por equivocación. Y eso que apenas empieza el segundo de los cuatro rounds del 2006, ya que en medio de éste se llevará a cabo el magno evento de la industria del videojuego; así es, la aclamada Electronic Entertainment Expo vendrá por un año más llena de los títulos que tanto nos han tenido a la expectativa; obviamente el siguiente paso de Nintendo, el Revolution, será el que acapare las miradas junto al nuevo juego de The Legend of Zelda. Pero antes de que eso ocurra, checa tu revista Club Nintendo del próximo mes... ¡va a estar de lujo!

New Super Mario Bros. (NDS)

Nintendo planea darle nueva vida a la clásica aventura de **Super Mario Bros.** al agregar un nuevo estilo de juego que involucra ambas pantallas del Nintendo DS y un sinnúmero de elementos extra, así como la posibilidad de transformarte en un **Mario** gigante, o recorrer múltiples escenarios extraídos de los títulos más destacados del plomero. Aquí conviven lo antiguo con lo moderno; es decir, mientras los escenarios son en dos dimensiones, los personajes –héroes y enemigos– serán completamente tridimensionales. Por si fuera poco, también puedes jugar vía inalámbrica con un amigo en el modo *multiplayer*, eligiendo a cualquiera de los dos personajes principales.

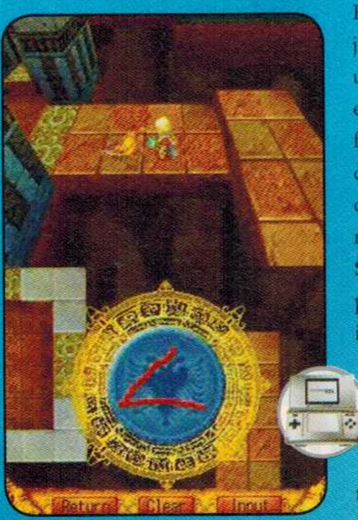


Teen Titans (GCN)

Las aventuras de estos jóvenes héroes iniciaron en un cómic y posteriormente pasaron en una famosa serie de televisión en la que Majesco se basó para poner entre nuestras manos la versión interactiva para el Nintendo GameCube. Siendo una animación, no hubo mejor opción que el *Cel Shading* para resaltar el aspecto caricaturesco de los personajes y escenarios. Sin importar si te decides por jugar con **Robin**, **Starfire**, **Beast Boy**, **Cyborg** y **Raven**, la acción será continua y muy al estilo de títulos como **Teenage Mutant Ninja Turtles** o **Final Fight**, moviéndote libremente en un ambiente tridimensional.



Tao´s Adventure: Curse of the Demon Seal (NDS)



Konami liberará tus dotes de magia en este épico juego tipo aventura RPG, que narra la historia de Tao, un joven aprendiz de hechicero que debe embarcarse en una complicada misión por devolver la vida a su familia y al pueblo en general, que fueron transformados en piedra por un malévolo mago. Como detalle curioso, aquí también usas el *Stylus* para marcar tus magias, tal como lo hicieras en **Castlevania: Down of Sorrow**. La ambientación está diseñada plenamente en tres dimensiones al igual que los personajes; las batallas se desarrollan en pantallas alternas y acaparan principalmente la superior, mientras en la inferior observas el menú de opciones de combate.

POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA NINTENDO DS,

LLÉVATE UNO DE ESTOS TITULOS: GRATIS



• Mario & Luigi Partners in Time •Super Mario 64 DS •Metroid Prime Pinball

SUJETO A DISPONIBILIDAD DE LA TIENDA

soy totalmente palacio® El Palacio de Hierro